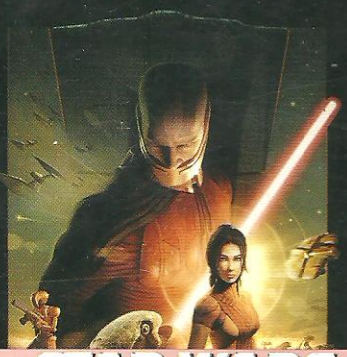
LEVEL

ÖZEL SAYI

2002-2003 yıllarında Level'da yayınlanmış 40'tan fazla tam çözüm CD'de

FİYATI: 9.500.000 TL ISSN: 1304-527X SAYI 2004/01



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

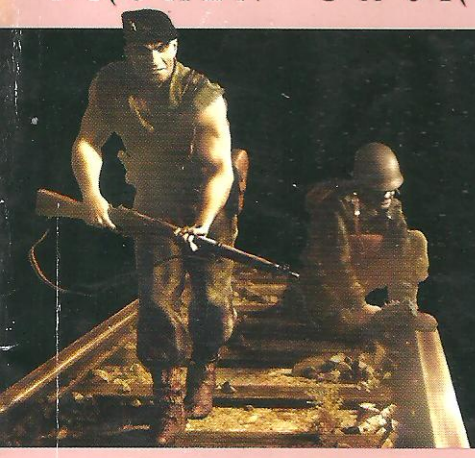
TAM ÇÖZÜMLER

En iyi oyunların kapsamlı tam çözümleri

USTA TAKTİKLER

World Cyber Games ve CPL finalistlerinden kazandıran taktikler

BROKEN SWORD



COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

PRINCE OF PERSIA

10.000 Oyun Hilesi!

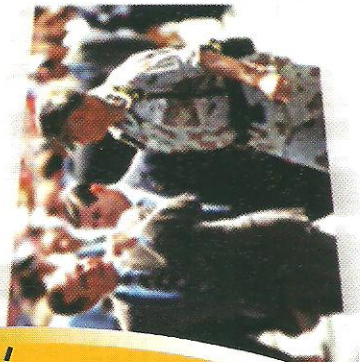
Dirty Little Helper ve Cheat Book ile 10 binden fazla oyunun hile, tam çözüm ve püf noktaları elinizin altında

kenan9593

9 771304 527036 01

Dünyayı Bilgisayarımıza Sığdırın!

Digital TV Card Series



DIGITAL TV CARD

- Dijital Uydu TV ve Radyo Program alımı
- Gerçek Zamanlı Dijital Video Kaydı ve Otomatik Kayıt Tablosu
- Görüntü Dondurma
- Elektronik Program Rehberi (EPR)
- Sık Kullanılanlar Listesi
- Çoklu Kanal Ön İzleme
- Otomatik kanal, Verici ve Uydu tarama
- MPEGII
- Teletext
- Video Kalite Ayarları
- Digital Receiver (Alıcı)
- Sınırsız sayıda kanal izleme olanağı
- Bazı tekniklerle özel kanalları izleme imkanı..

DIGITAL TV CARD with CI

- PCMCIA
- Dijital Uydu TV ve Radyo Program Alımı
- Gerçek Zamanlı Dijital Video Kaydı ve Otomatik Kayıt Tablosu
- Görüntü Dondurma
- Elektronik Program Rehberi (EPR)
- Sık Kullanılanlar Listesi
- Çoklu Kanal Ön İzleme
- Otomatik Kanal, Verici ve Uydu Tarama
- MPEGII
- Teletext
- Video Kalite Ayarları
- Digital Receiver (Alıcı)
- Sınırsız sayıda kanal izleme olanağı
- Bazı tekniklerle özel kanalları izleme imkanı..

TÜM ÜRÜNLERİMİZ 2 YIL GARANTİLİDİR

Türkiye Distribütörü
Pasifik Bilgisayar
Uluslararası Tic. Ltd. Şti.
Tel: +90 (212) 212 88 65
212 88 67 - 212 88 68
Fax:+90 (212) 212 61 67
www.pasifikbilgisayar.com

KALİTE + TEKNOLOJİ =

Inca™

"Always the Best Quality"
www.incatech.net

kenan9593

Oyunlarda takılmayın, oyunlara takılın...

Şimdi itiraf edelim. Kendimizi oyuncu olarak görsek de görmesek de, hepimiz en az bir kere bir oyunda ölesiye takılmanın acısını yaşamışızdır. Bir bölüm, bir çatışma, bir düşman hızımızı keser ve bizi sinir eder. Veya bir adventure oyununda doğru noktayı bulamadığımız için saatlerce piksel aradık rengarenk ekranlarda. Ve son aylarda daha da çok acı çekmeye başladık, çünkü hepsi de oynanmayı hak eden birbirinden güzel oyun çıktı piyasaya. Star Wars: Knights of the Old Republic, Broken Sword 3, Prince of Persia ve diğer oyunların hepsini oynamak için zaten vakit yokken, bir de takılıp kalmak istemiyorduk. İşte bu yüzden hazırladık Level Strateji Ustası Özel Sayısı'nı. Şu anki oyun bolluğunda hiçbir oyunda takılmayın diye... Eğer piyasadaki oyunlar arasından özenle seçtiklerimizin tam çözümleri sizi kesmezse üzülmeyin. "Kendi hilenizi kendiniz yapın" yazısında editörlerimiz takıldığınız oyunlarla nasıl başa çıkacağınızı anlatacak, ayrıca World Cyber Games finalistlerinden oyunlarda kazandıran taktikler alacaksınız.

CD'mizde ise neredeyse şimdiye kadar piyasaya çıkmış her oyunun hilesini bulabileceğiniz hile arşivlerine ek olarak, Level dergisinde yayınlanmış 40 oyunun tam çözümünü bulacaksınız pdf formatında.

Kısacası bu özel sayı ve ek CD'sindekiler sayesinde oyunlarda takılma probleminiz kalmayacak. Buna inanabilirsiniz. ■

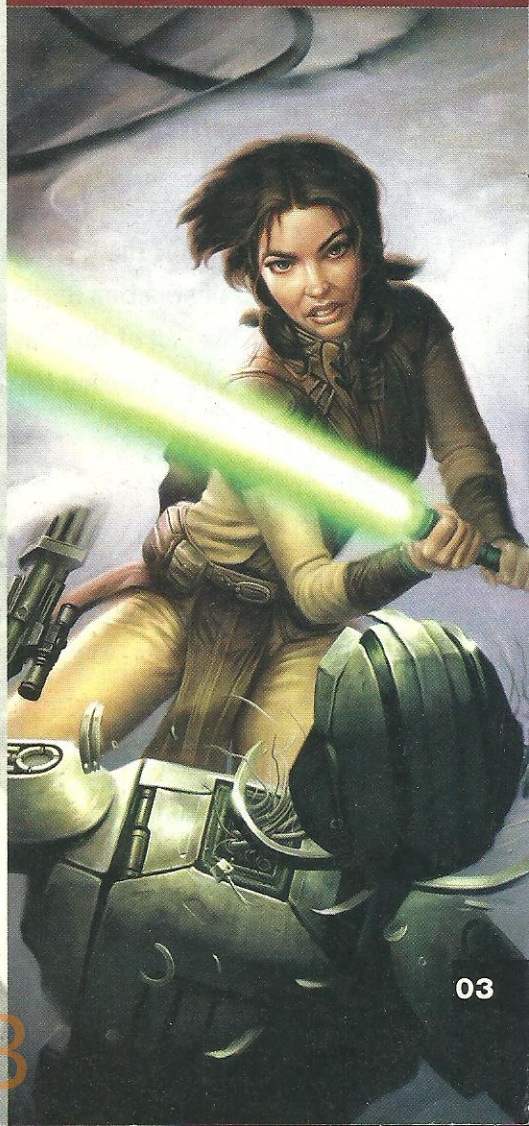
Level Özel Strateji Ustası Ekibi

LEVEL
ÖZEL SAYI

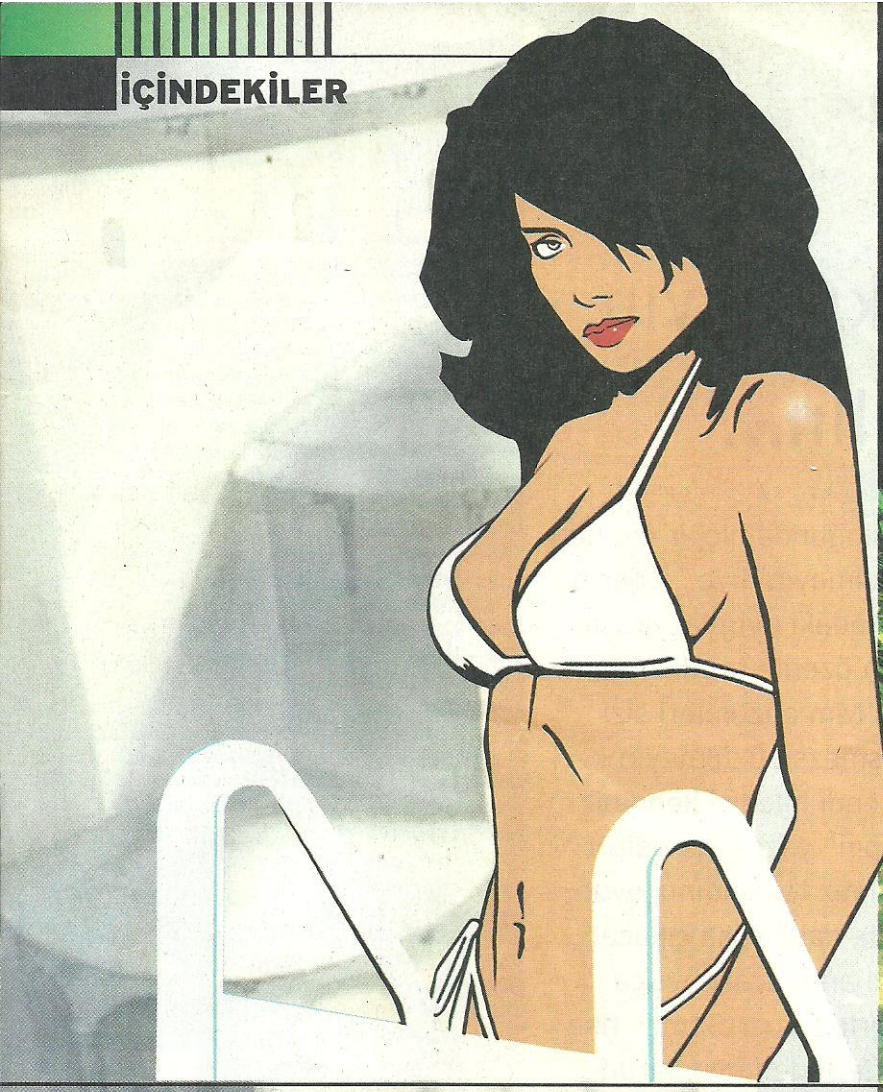
Yayın Koordinatörü	Gökhun Sungurtekin, sgokhun@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü	Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri	Eser Güven, eser@level.com.tr
	Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
	Kaan Alkın, jesuskane@level.com.tr
	Serhat Bekdemir, serhat@level.com.tr
Grafik Tasarım	Didem İncesağır, didem@level.com.tr
CD	Korcan Meydan, korcan@chip.com.tr
Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Beste Özerdem
Finans Müdürü	Aylin Aldemir
Dağıtım Müdürü	Cem Cenker
Dağıtım Asistanı	Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü	Turgay Tekatan
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. Adına Sahibi	Gökhun Sungurtekin
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.	REKLAM GRUBU
Satış Müdürü	Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü	Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr
Matbaa Adresi	ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
	Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi 4.Levent - İstanbul
	Tel:(212) 283 84 38
Matbaa Sahibi	Hasan Sarı
Dağıtım	BİRYAY A.Ş.

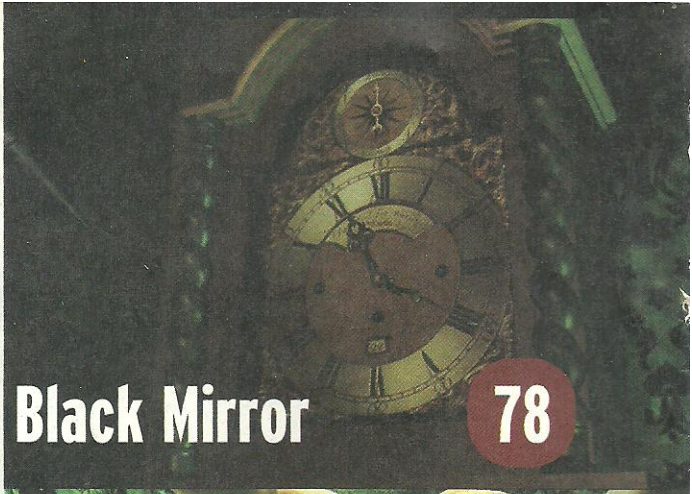
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. İdari Adresi:
Mevlüt Pehlivan Cad. VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
B Blok 34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

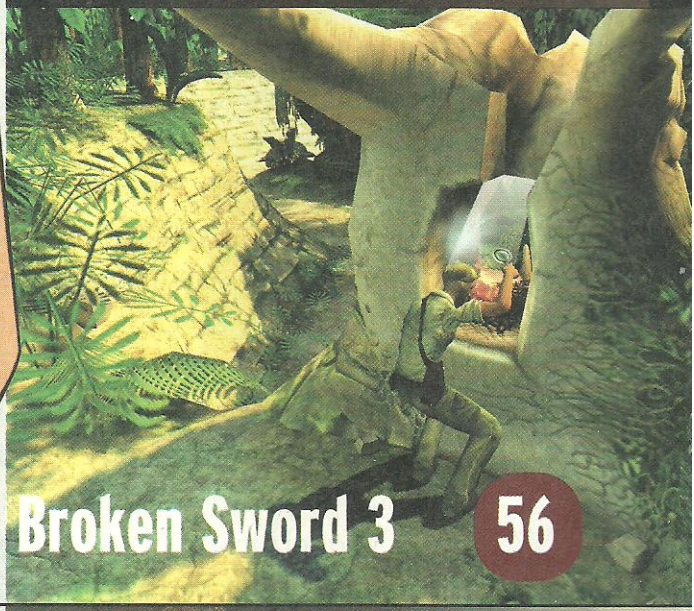
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS



kenan9593







Editörden 3
İçindekiler 4

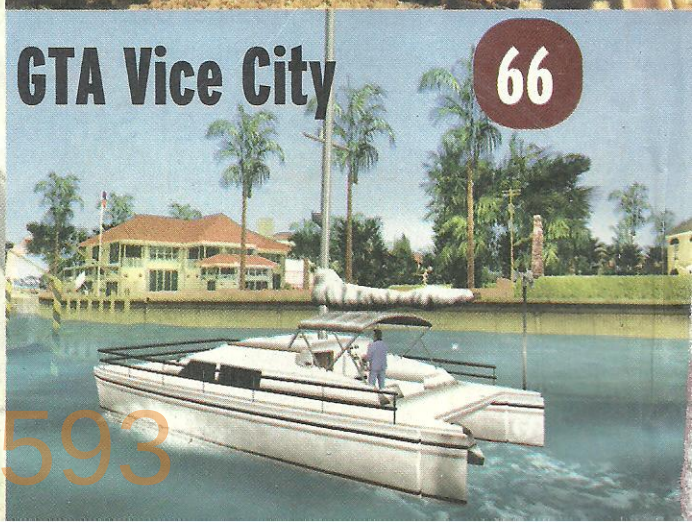
Tam Çözümler

Prince of Persia: Sands of Time 6
Star Wars: Knights of the Old Republic 16
Commandos 3: Destination Berlin 38
Max Payne 2: The Fall of Max Payne 50
Broken Sword 3 The Smoking Mirror 56
GTA Vice City 66
Black Mirror 78

Ustalardan Stratejiler

Counter Strike 86
Warcraft 90
Age of Mythology 92
FIFA 2003 94
Starcraft 95

Kendi Hilenizi Kendini Yapın 96
CD İçeriği 98



kenan9593

CHIP ÖZEL YİNE HARİKA

1001 SÜPER YAZILIM

VOGEL BURDA

HAYALGÜCÜ

kenan9593

http://abone.vogel.com.tr

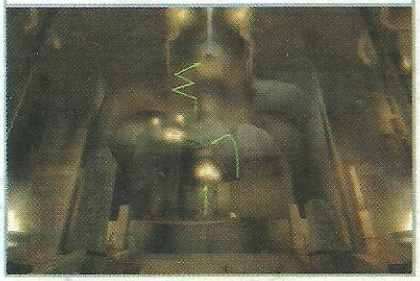
Prince of Persia

Zamanın kumları aklınızı başınızdan alacak...

Muhteşem oyunlar serimize son hızla devam ediyoruz. Prince of Persia gerçekten oldukça uzun bir oyun. O yüzden sizlere özellikle takılabileceğinizi düşündüğüm yerlerle ilgili resimli bir rehber hazırladık. Resimlerin üzerlerinde hangi bölüme ait oldukları yazıyor, bu isimleri kayıt noktalarında verilen isimlerden seçtik. Hazırsanız prensimizle olan yolculuğumuza başlıyoruz...

2. Maharajah's Treasure Vaults

Bu ekranda arka planda tırmanabileceğiniz devasa bir heykel var. Öncelikle üzerine çıkabileceğiniz platformun dibindeki sandığı kırın ve yukarı tırmanın. Sağdaki duvarda yukarı doğru yürüyüp sola atlayarak elin üzerine çıkın. Sol tarafa ilerleyerek kafasının yanına gelin. Burada sağdaki duvarda yukarı yürüyüp sağa atlamalı, tam duvara değecekken Space tuşuna basıp sola atlamalı ve bunu yukarı ulaşana kadar tekrarlamalısınız. Bu hareketi kullanmamız gereken bir sürü yer olacak, o yüzden ustalaşmaya bakın.

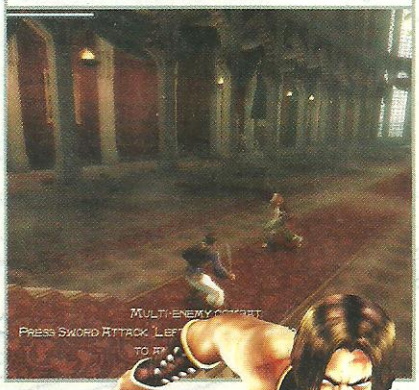


2. Maharajah's Treasure Vaults

Heykelin üzerindeki bıçağı aldıktan sonra sol duvardan koşun. Burada birkaç kere duvar koşusu yaptıktan sonra dikenli kütüklerin olduğu bir tuzağa ulaşacaksınız. İlk baştaki üç kütükten kolay sıyrılabiliyorsunuz ama sondaki dörtlü kütükler biraz zor. Dikkat ederseniz sol duvarda küçük bir boşluk göreceksiniz. Kütükler sizden uzaklaştığında hemen bu boşluğa girin ve kütükler sizi geçince dışarı çıkarak koşun.

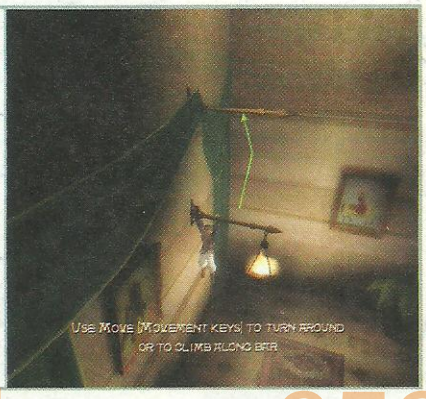
2. Maharajah's Treasure Vaults

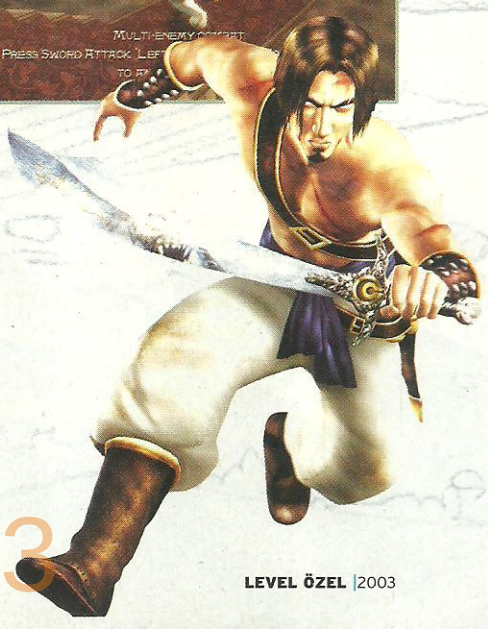
İlk dövüşünüzde öğrenmeniz gereken bazı şeyler var. Oyunun başındaki çoğu yaratığı öldürmek için üzerlerine koşup atlama tuşuna basın. Bu şekilde yaratığın üzerinden arkasına geçecek ve savunmasız kaldığından rahatça öldürebileceksiniz. Yere düşen düşmanları E tuşuna basıp bıçağı kullanarak yok etmeyi unutmayın, aksi halde yeniden dirileceklerdir.



3. You Have Unleashed The Sands of Time

Duvardaki deliğe ulaşabilmek için daha önce uygulamadığınız bir tekniği öğrenmeniz gerekiyor. Resimde gördüğünüz sopaya tutunun ve yüzünüzü duvara doğru dönün. Sallanmaya başlayın ve uygun hızı yakaladığınızda duvara doğru zıplayın. Duvara değdiğiniz anda tekrar zıplama tuşuna basarsanız bir üstteki sopaya tutunabileceksiniz. Şimdi duvara doğru zıplayarak deliğe ulaşabilirsiniz.

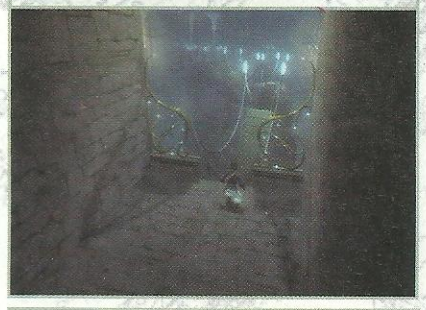




kenan9593

4. Had I Really Seen Her?

Oyunun sonuna kadar bir kaç yerde hayat çeşmesine giden yola gireceksiniz. Bu yolları sonlara doğru karanlıklaşmalarından tanıyabilirsiniz. Başlarda bu yollar barizken, daha sonra çatlak duvarları vs. kırarak bunları bulmanız gerekecek. Köprülerden geçerek hayat çeşmesine ulaşın ve suyundan içerek hayat çubuğunuzun uzamasını sağlayın. Eğer bu çeşmeleri kaçırmamaya dikkat ederseniz, oyunun son kısımlarında daha rahat edersiniz.

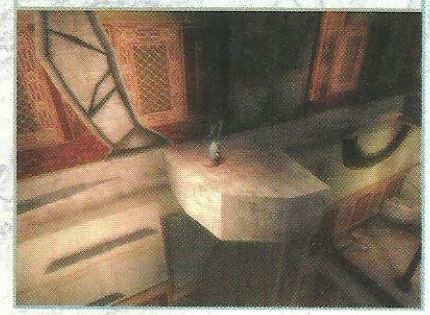


4. Had I Really Seen Her?

Sütuna tırmanın ve mümkün olduğunca yukarı çıkın. Sırtınızı sağdaki sütuna dönün ve zıplayın. Sondaki kısa sütuna ulaşana kadar bu şekilde zıplamayı sürdürün. Bir sonraki sütunla aranızdaki mesafe çok uzun, o yüzden öncelikle sağdaki platforma atlayın. İleri doğru duvarda koşun ve sütunla aynı hizaya geldiğinizde zıplayarak sütuna tutunun. Aşağı indiğinizde sizi iki tane Scarab bekliyor olacak.

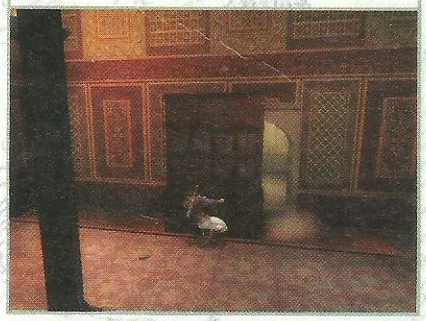
4. Had I Really Seen Her?

Yine başka sütunlardan ilerleyerek duvardaki çıkıntıya atlayın. Burada ilk başta soldaki çıkıntılara atlamak gerektiğini düşünebilirsiniz, ama öyle değil. Sol tarafa doğru yürüyerek çıkıntıdan sarkın ve sola doğru ilerleyerek duvardaki çatlağa geçin. Bir sonraki çıkıntının tam üzerindeyken C tuşuna basarak elinizi bırakın ve alttaki çıkıntıya tutunun. Bu şekilde en aşağı indiğinizde yine Scarab'ların içine düşeceksiniz.



5. A Secret Passage

Kayıt noktalarında gelecekte başınızdan neler geçeceği gösteriliyor, bunları dikkatle izlerseniz örneğin bu bölümde kitaplığı çekerek gizli geçit açmanız gerektiğini görebilirsiniz. Kitaplığı sola çekin ve açılan gizli geçitten girin. Merdivenlerden aşağı indikten sonra ileri-deki bir platformda Sand Cloud göreceksiniz. Duvardan koşarak bu platforma geçin ve bıçağınızı şarj edin. Şimdi yerdeki ay taşına basarak kapıyı açabilirsiniz.



5. A Secret Passage

İlk gerçek bulmacayla karşı karşıyasınız. Platformun üzerindeki Spiral kol platformu katlar arasında dolaştırırken, Ay kolu platformu doksan derecelik açılar halinde çeviriyor. Işık sütununun önündeki ay taşına bastığınızda birinci sütun yerleşecek. Önce Ay kolunu bir kez sağa çevirin ve Spiral kol ile bir kez yükselin. Ay kolunu üç kez sola çevirip Spiral kol ile bir kat aşağı inin. Ay taşlarından biri yanacak ve üzerine basıp kilitlenmeyi sağlayabileceksiniz

5. A Secret Passage

Spiral kol ile bir kat yükselin, Ay kolunu saat yönünde iki kez çevirin. Spiral kolu kullanarak iki kat çıktığınızda ay taşlarından biri daha yanacak, üzerine basarak sütunu yerleştirin. Ay kolunu üç kez çektikten sonra Spiral kolu kullanarak bir kat aşağı inin. Son ay taşının da üzerine basarak dördüncü sütunu yerleştirin. Spiral kol ile bir kez yükselin, Ay kolunu bir kez saat yönünün tersine döndürün ve son kez Spiral kolu kullanarak tüm çubukların kilitlenmesini sağlayın.

kenan9593

6. The Palace's Defense System

Duvardaki kolu çektiğinizde tuzakları geçip kapıya ulaşabilmek için sınırlı zamanınız olacak. Sağdan sola hareket eden dikenli sütunları geçmek oldukça kolay. Duvardaki çıkıntıya atlayıp sonuna kadar yürüyün, soldaki duvardaki bıçkı uzaklaşmaya başladığı anda hemen atlayıp sarkın. Sona kadar bu şekilde ilerleyip bıçkı diğer tarafa geçtiğinde yukarı tırmanın ve karşıya atlayın.

7. A Booby-Trapped Courtyard

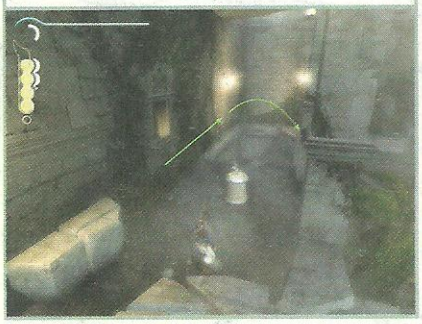
Duvarda sıkça karşılaşacağınız tuzaklardan biri olan dikey bıçkıyı görüyorsunuz. Bıçkının konumuna bağlı olarak yukarı çıktığında veya aşağı indiğinizde duvardan koşarak karşı tarafa geçmelisiniz. Resimdeki yerde koşmak için seçeceğiniz zaman bıçkının aşağıda olduğu zaman olmalı. Yerdeki düğmeye bastığınızda açılan kapıdan girerek yola devam edin.

10. Climbing the Tower

Merdivenden çıkıp yola devam etmeden önce biraz ilerleyin. Dikey bıçkı aşağı indiği zaman duvardan koşarak geçin ve ilerideki platforma ulaşın. Sağ taraftaki kapıdan geçip ilerlemeye başladığınızda etrafın karardığını göreceksiniz. İşte hayat çeşmelerinden birini daha böylece bulmuş oldunuz. Geri döndüğünüzde yine bıçkı aşağıdayken karşıya geçin ve merdivenden yukarı tırmanın.

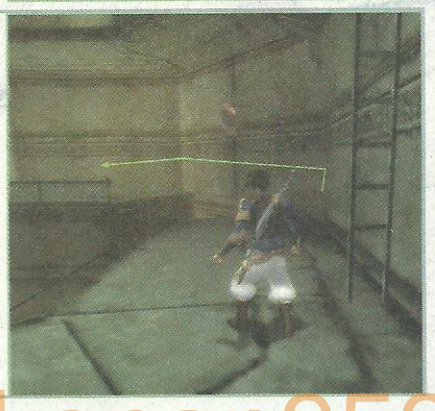
7. A Booby-Trapped Courtyard

Burada yeni bir tür tuzakla karşılaşacaksınız. Yerden çıkan bu bıçaklar 180 derece dönüşten sonra yaklaşık bir saniye duruyor ve tekrar dönüyor. En çok zorlanacağınız tuzakların bunlar olacağını tahmin ediyorum. İsterseniz R tuşuna bir kez basıp zamanı yavaşlatabilir ve bıçağın hareketlerine göre rahatça geçebilirsiniz. Ya da bıçağın size doğru döneceğini hissettiğiniz anda altından yuvarlanarak geçmeniz de mümkün. Son olarak da bıçak ters tarafa döndüğü anda diğer yandan koşabilirsiniz ama bunu her zaman başaramıyorsunuz.



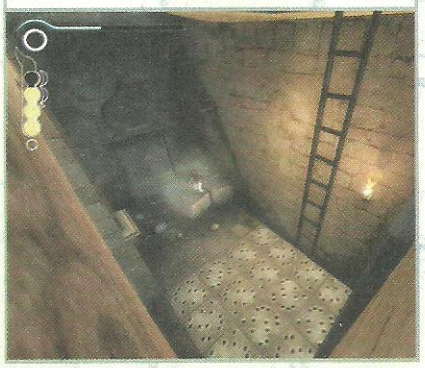
7. A Booby-Trapped Courtyard

Duvarda beyaz düğmeyi gördüğünüz yere gelince yüzünüzü düğmeye dönün. Duvarda yukarı doğru koşarak düğmeye basın ve bastığınız anda Space tuşuna basarak yukarıda açılan platforma zıplayın. Çıkıntılara zıplayarak tepeye ulaştığınızda kendinizi yeni bir koridorda bulacaksınız. Sol duvardaki yatay bıçkının üzerinden koşarak geçin ve zaman dolmadan kapanmakta olan kapının altından yuvarlanın.



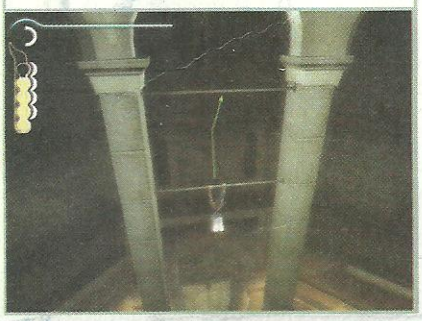
7. A Booby-Trapped Courtyard

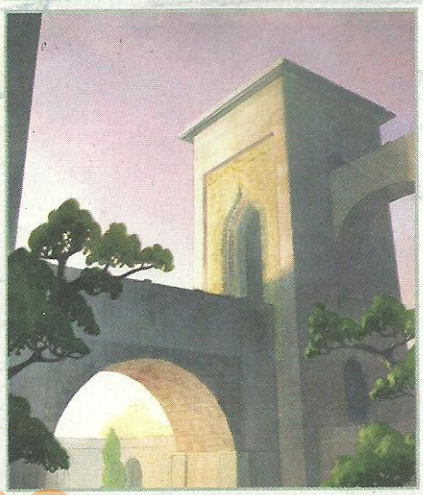
Yer dikenleri siz üzerlerinde koştuğunuz veya üzerlerine düştüğünüz anda ortaya çıkıyor ve oldukça zarar veriyor. Bu tuzakların üzerlerinde Shift tuşuna basarak rahatça yürüyebilirsiniz. Resimdeki tuzakta kaya parçasının üzerine çıkın ve duvardan koşarak merdivene atlayın. Bir kez sol basarak merdivenin diğer tarafına geçin ve yukarı çıkın.



10. Climbing the Tower

Bölümün başında yatay demirlerde sallanıp zıplayarak kulenin tepesine çıkmanız gerekiyor. Başlarda demirler aynı hizada olduğundan zıplamakta herhangi bir sorun yaşamıyorsunuz ama resimdeki yere ulaştığınızda işler değişiyor. Amacınız bir üstteki demire ulaşmak, bunun için son hızla duvara doğru sallanıp zıplamalı ve duvardan geri zıplayarak üstteki demire tutunmalısınız.





kenan9593

10. Climbing the Tower

Bu kısımda sürekli aynı şeyleri tekrarlayacaksınız. Öncelikle rampadan aşağı inin ve duvardan koşarak ilerideki platforma ulaşın. Beyaz düğmenin önünde durun ve duvarda yukarı doğru koşup asılı olan kola doğru zıplayın. Bu kolu çektiğinizde odadaki rampaların yerleri değişecek ve Farah bir alt kata inebilecek. Onun çektiği düğme yardımıyla da siz alt kata ulaşacaksınız. Birkaç tuzaklı odadan sonra (bkz bir sonraki resim) bu kolları çekip ilerleyerek en alta ulaşacaksınız. Aşağıda sizi yaratıkların beklediğini hatırlatayım.

12. The Sultan's Zoo

Burada yeni bir düşman olan kuşlarla karşılaşacaksınız. Her ne kadar tek vuruşta ölseler de sizden yukarıda olmaları, onlara vurabilmek için uygun zamanı beklemenizi gerektiriyor ve zamanlamayı tutturamazsanız zarar görebiliyorsunuz. Kuş size saldıracakken gard alın ve geri seken kuşa doğru hamle yaparak kılıcınızı savurun. Kuşları temizledikten sonra sağdaki kulübeye girin ve kasayı çekerek duvardaki çatlağı ortaya çıkarın.

14. Cliffs and Waterfall

Farah'ın yanına giderek soldaki duvardan koşarak karşıdaki platforma geçin ve ağaçlardan tırmanın. Son ağaçtan çıkıntıya inerek orada bekleyen iki kuşu öldürün. Şimdi soldaki duvardan koşarak çıkıntıya tutunabilirsiniz. Çıkıntının köşesinden dönün ve uygun yere geldiğinizde sağ taraftaki ağaca atlayın. Buradan yine sağdaki ağaca, ondan da ilerideki ağaca atladıktan sonra kendinizi iyileştirebileceğiniz sulu platforma ulaşabileceksiniz.

10. Climbing the Tower

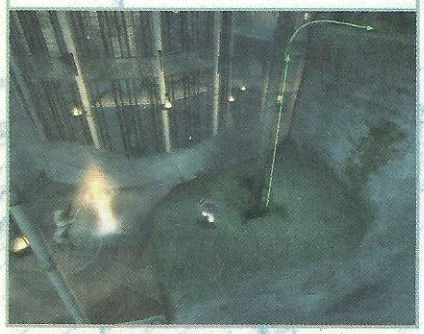
Geniş odaya ulaştığınızda etrafta bir sürü kasa, sarı işaretli kapalı kapı ve iki beyaz ay taşı göreceksiniz. Bu ay taşlarının üzerine götürebileceğiniz iki kasayı bulmanız gerekiyor. Bunlardan ilki kapının sağ tarafındaki kasa sütunlarının üzerinde, iki kat üstte olmasına rağmen kırılmasından korkmanıza gerek yok. Diğer kasa ise resimde gördüğünüz gibi kapının sol tarafında, arka taraftaki kasa grubunun köşesine saklanmış durumda. Kasaları ay taşlarının üzerine götürerek kapının açılmasını sağlayın.

12. The Sultan's Zoo

Demirden demire zıplayarak merdivene ulaşacaksınız. Merdivenden çıktığınız platformda sola doğru duvar koşusu yaparak bir sonraki platforma, oradan da yine sola duvar koşusu yapıp zıplayarak demire tutunun. Demirin soluna doğru asılarak ilerleyin ve kafes demirlerinin kırık olduğu platformu önünüze alarak zıplayın. Delikten karşıya atladığınızda üzerinde ağaç olan yeni bir platforma düşeceksiniz. Duvarda yukarı doğru koşup zıplayarak dala tutunabilirsiniz.

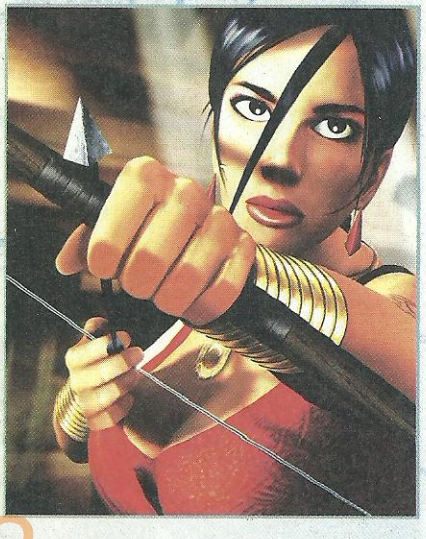
12. The Sultan's Zoo

Hayvanat bahçesine girmek için önce sağdaki platforma tırmanın ve ince ağaca asılıp yukarı çıkın. Sağdaki büyük ağacın olduğu platformdan, sağ taraftaki alçak platforma inin. Yüzünüzü kapıya doğru döndüğünüzde kapının üst tarafında sallanabileceğiniz bir dal göreceksiniz. Zıplayarak kapının üst tarafına inin ve kenardan sarkarak kendinizi kafesin içine bırakın. Yerdeki düğmeye basarak Farah'ın da içeri gelmesini sağlayın.



13. Atop A Bird Cage

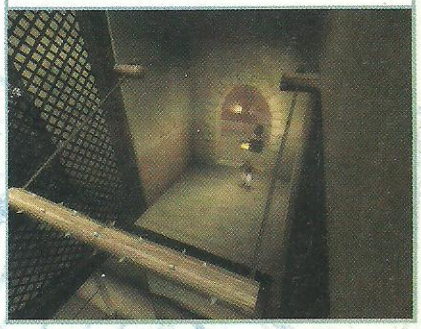
Buraya geldiğinizde duvarda sola doğru koşamadığınızı görüp şaşırmış olabilirsiniz. Koşuya başlamak için öncelikle duvarın dibindeki iki varili parçalamanız gerekiyor. Ardından duvar boyunca koşup sarı işarete basar basmanız zıplamanız ve kola tutunmanız lazım. Kolu aşağı çektiğinizde odadaki sar işaretli kapı açılacak.



kenan9593

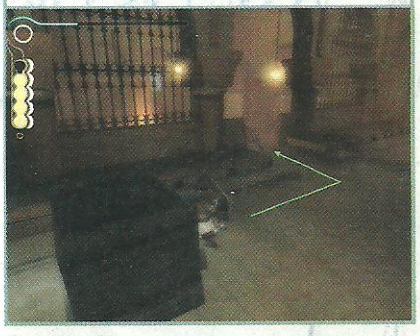
15. The Baths

Sallanan dikenli kütüğün sizin tarafınıza doğru yükselmesini bekleyin ve hemen altından koşarak delikten aşağı sarkın. Bir kat aşağı indiğinizde ortada dikenli bir çukur, iki tarafta da direkler göreceksiniz. Duvardan yukarı çıkıp ters atlayarak direğe tutunun ve sallanarak sonraki direğe atlayın. Aşağı inin ve yüzünüzü duvarlardan birine dönerek zıplamaya başlayın. Yukarı ulaştığınızda kapıya gelmeden önce bir tane daha dikenli kütük geçmeniz gerekecek.



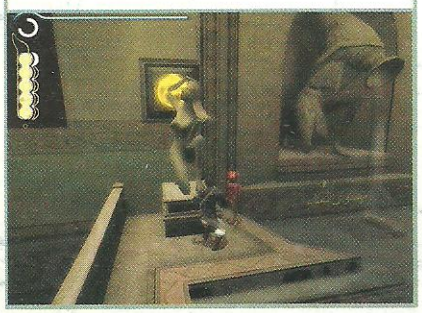
16. There's Something Glowing Up There

Kolları çektiğinizde bir geçit açılacak, önündeki kasayı geçitten aşağı itin. Şimdi geldiğiniz yollardan geçerek hamamlara dönün (dikenli kütükleri falan geçmeniz lazım). Aşağı ittiğiniz kasayı burada bulacaksınız. Kasayı çekerek resimdeki açıklıktan aşağı itin. Siz de aşağı atlayın ve kasayı ulaşamadığınız merdivenin altına iterek merdivene tırmanın.



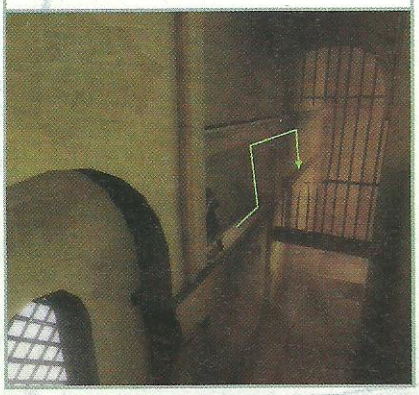
16. There's Something Glowing Up There

Farah üstteki havuzun ortasında duran düğmeye basarken geriye basılması gereken iki düğme kalacak. Sol taraftaki düğmenin önünde bulunan heykel itilebiliyor, bunu duvara dayayarak düğmenin basılmasını sağlayın. Sağ tarafa geçin ve son düğmeye doğru duvarda yukarı doğru koşun. Böylece odadaki iki kapıyı açmış olacaksınız.



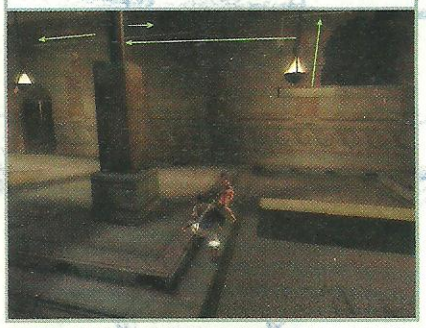
16. There's Something Glowing Up There

Üzerinde yürüdüğünüz bu çıkıntılar sık sık çökecek ve siz çöken çıkıntıya bağlı olarak yukarı veya aşağı geçip ilerlemek zorunda kalacaksınız. Çıkıntıların en sonuna geldiğinizde arka tarafta bir direk göreceksiniz. Bulunduğunuz çıkıntıdan geriye doğru bu direğe zıplayın ve yüzünüzü sağa dönerek sallanmaya başlayın. Zıplayarak sonraki platforma çıktığınızda kapıya ulaşmak için geriye sadece duvarda koşmak kalacak.



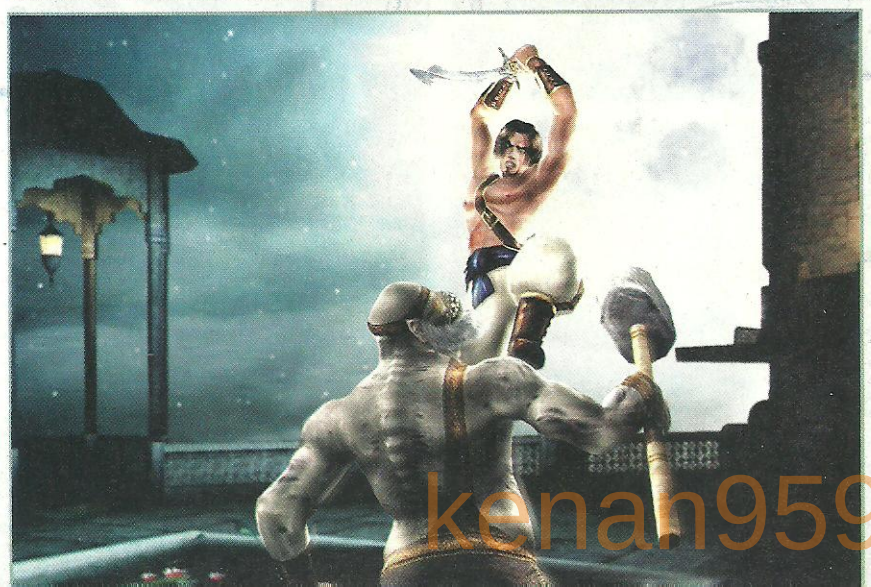
16. There's Something Glowing Up There

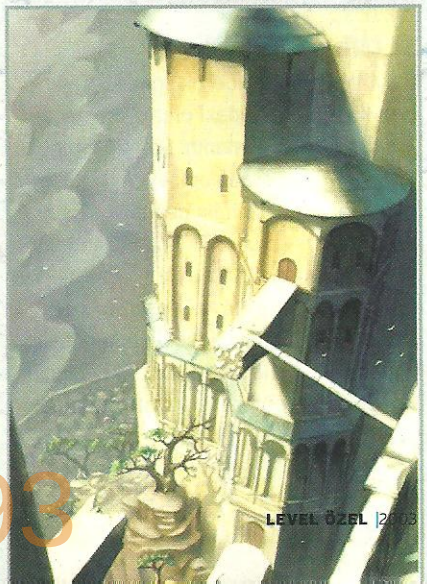
Odadaki sular çekildikten sonra, odanın giriş kapısının her iki tarafında da duvarda çıkıntılar göreceksiniz. Yukarı koşarak çıkıntıya tırmanın. Ardından üst taraftaki direğe tutunun ve sallanarak geri planda kalan kırık sütun parçasına geçin. Oradan soldaki sütuna ve oradan da duvardaki demire zıplayabilirsiniz. Sol tarafa asılarak ilerleyip zıplayarak kolu aşağı çekin. Aynı işlemi kapının diğer tarafındaki kol için de tekrarlayın.



17. Above the Baths

Tahtalarla kapatılmış olan bu kapıyı yeni kılıcınızla kırarak içeri girin. Merdivenlerden inip ilerlemeye başladığınızda sağ taraftaki duvarda çatlak bir kısım fark edeceksiniz. Bu kısma kılıcınızla üç kere vurduğunuzda duvar kırılacak ve bir yol açılacak. Bu yoldan yürümeye başladığınızda yeni bir hayat çeşmesi yoluna girdiğinizi göreceksiniz. Geri döndüğünüzde ilerlemeye devam edin ve karşınıza çıkacak olan kapıyı kırın.

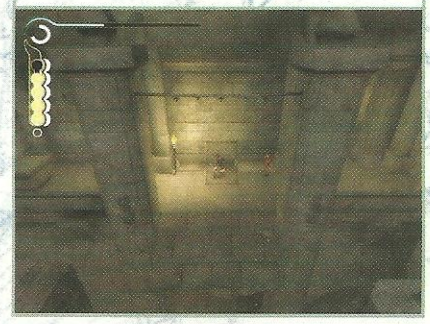




kenan9593

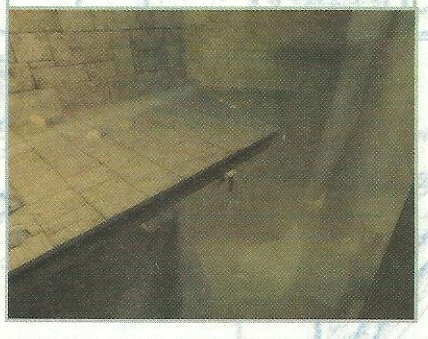
17. Above the Baths

Balkonun en sol tarafında duran taş bloğu çekerek ortadaki boşluğa getirerek duvara dayayın. Bloğun üzerine çıkıp duvarda yukarı doğru koşun ve geriye zıplayarak demire asılın. Yüzünüzü diğer tarafa dönün ve sallanarak bir sonraki demire geçin, oradan da aşağıdaki platforma atlayın. Karşınıza çıkacak boşluktan zıplayarak duvara bitişik olan çıkıntının üzerine çıkın.



17. Above the Baths

Kenardan aşağı sarkın ve asılı halde ilerleyebildiğiniz kadar ilerleyin. Sona geldiğinizde ellerinizi bırakarak bir alt çıkıntıya, onun da sonundan bir alttaki çıkıntıya düşün. Sona geldiğinizde duvardan duvara zıplama yaparak sağ üstteki çıkıntıya ulaşın. Buradan da yukarı çıktığınızda Sand Cloud içeren bir platforma zıplayabileceğinizi göreceksiniz.

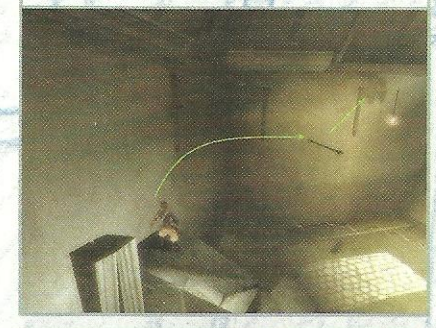


17. Above the Baths

Kenarda duran geniş taş bloğu çektiğiniz zaman duvarda bir delik ortaya çıkacak ve Farah bu deliği kullanarak diğer tarafa geçecek. Farah'ın düğmeye basmasıyla duvarın her iki tarafında platformlar çıkmaya başlayacak. Önce sol duvardan koşup ilk platforma inin. Yine sol duvardan koşun ama bu sefer yolun yarısında karşı tarafa zıplayarak sağdaki platforma çıkın. Aynısını tekrarlayarak soldaki platforma geçin ve Farah'ın yanına ulaşın.

19. A Soldiers' Mess Hall

Sol taraftaki taşlara çıktığınızda sağdaki demir mesafe olarak çok uzaktaymış gibi görünüyor. Ama bu sizi yanıltmasın, duvardan koştuğunuz taktirde tam düşmek üzereyken bu demire tutunacaksınız. Demirden sallanarak duvardaki tahtaya zıplayın ve oradan zıplaya zıplaya sağ taraftaki duvarda bulunan çıkıntılara ulaşın. Yukarı tırmandığınızda Sand Cloud bulacaksınız.



19. A Soldiers' Mess Hall

İlk dikenli sütunlar sağa geçene kadar bekleyin ve hemen yukarı tırmanarak sütunun yanından geçerek kendinizi garantiye alın. Bazı dikenli sütunların arasında diken delikleri göreceksiniz. Böyle bir yere geldiğinizde hemen durup Shift'e basarak yürümeyi sakın unutmayın. Duvardaki düğmeyi gördüğünüzde yukarı doğru koşup düğmeye basın ve açılan kapıdan içeri girin.

20. Drawbridge

Bölüm başlayınca merdivenlerden çıkmaya başlayın ve yolun yarısında durun. Bu noktadan duvarda koşu yaparak bayrak direğine tutunun. Beş altı tane direğe zıplayıp ilerlediğinizde kendinizi bir platformda bulacaksınız. Zıplayarak yukarıdaki kolu çekince köprünün döndüğünü göreceksiniz. Farah köprüye çıkınca kolu tekrar çekerek köprüyü döndürerek yükseltin.

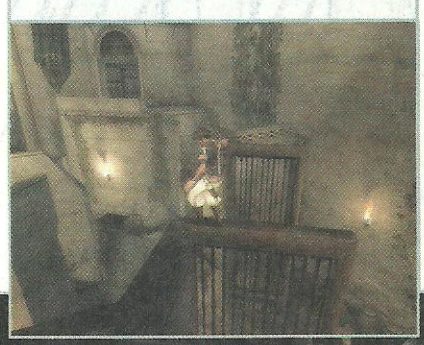
kenan9593

20. Drawbridge

Duvardaki delikten çıkarak balkona inin. Sağ tarafta uçta duran varilleri kırarak duvardan koşmaya başlayın. Sondaki bayrak direğine tutunduğunuzda sallanarak bir sonraki balkona atlayın. Balkondaki kapıdan girdiğinizde kendinizi yine kulenin içinde bulacaksınız. Burada üzerinde işaret olan duvarda koşup kola atlayarak köprüyü tekrar döndürebilirsiniz. Köprünün üzerine çıktığınızda Farah da kendine düşeni yapacaktır.

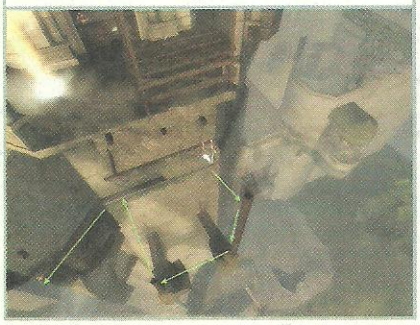
22. I'll Meet You At the Baths

Burada ince tahtalar üzerinde bolca yürümeniz ve zıplamanız gerekiyor. İnce duvarın üzerine çıktığınızda ise etraftaki kuşlar saldırmaya başlayacak. Eğer aşağı düşerseniz bu yolu tekrar gelmeniz gerekeceğinden dikkatli olun. Sürekli gard pozisyonunda durup saldırmalarını bekleyin, eğer darbe alır da sarkarsanız vakit kaybetmeden kendinizi yukarı çekin. Kuşlardan kurtulduktan sonra yola devam edin ve kafesin içine girerek yukarı zıplayın ve kolu çekerek merdiveni aşağı indirin.



21. A Broken Bridge

Kırılan köprünün olduğu yerden aşağı sarkın ve asılı halde en sağa kadar ilerleyin. Arkadaki sütun ile aynı hizada olduğunuzda zıplayarak ona tutunun. Sütunun ortasından biraz daha aşağıya inin ve sol taraftaki sütuna zıplayın. Bu kısa sütundan duvardaki çıkıntıya atlayabileceksiniz. Bu çıkıntıya asılı halde en sola kadar ilerleyin. Görüntü değiştiğinde kendinizi iki duvar arasında bulacaksınız. Duvardan duvara atlayarak aşağı doğru inin ve platforma ulaşın.

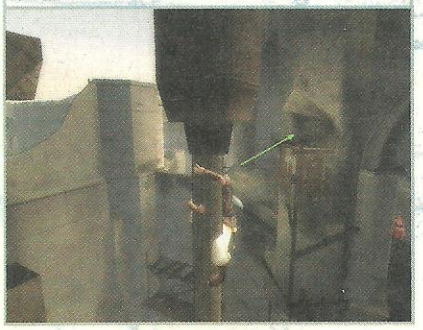


22. I'll Meet You At the Baths

Aşağıdaki kapıyı açmak için çıktığınız bu odadaki düğmeye basmadan önce duvardaki çatlakla ilgilenmeyi unutmayın. Önce varili kırın, ardından duvara saldırarak yol açın. Bu yol sizi hayat çeşmelerinden birine götürecek ve sağlığınızı arttıracak. Geri döndüğünüzde merdivenden inin ve açılan kapıdan girin.

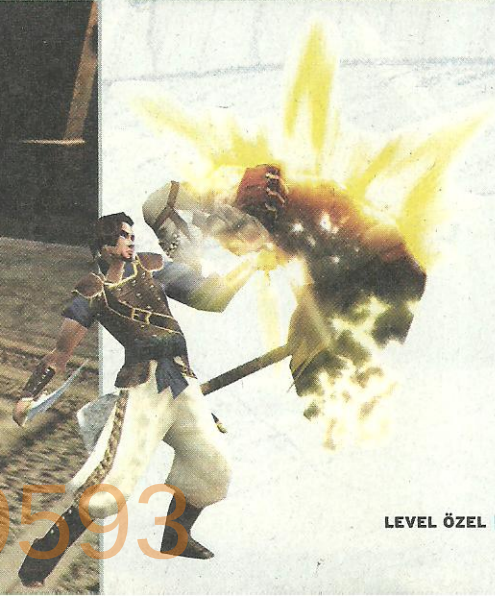
21. A Broken Bridge

Sand Cloud'u aldıktan sonra sütunun en tepesine tırmanın ve Farah'ın solunda kalan çıkıntıya doğru zıplayın. Gidebildiğiniz kadar sola gittikten sonra bir aşağıdaki çıkıntıya düşün. Yine en sola kadar ilerleyin ve buradaki platforma çıkın. Dar duvarı sağa doğru geçtikten sonra kendinizi bir kapının önünde bulacaksınız. Sağ duvarda koşarak bayrak direğine zıplayın ve direkten direğe geçerek kayıt noktasına ulaşın.



22. I'll Meet You At the Baths

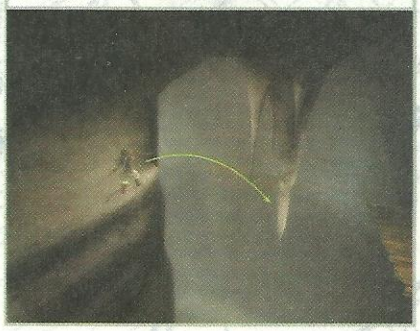
Yarasaların sizi düşürmeye çalıştığı kütükten geçtikten sonra bir platforma ulaşacaksınız. Sola gidin ve aşağı sarkarak alttaki çıkıntıya düşün, bir kez daha düşerek yeni bir çıkıntıya ulaşın. Buradan sola gittiğinizde resimdeki sulu platforma geleceksiniz. Karşıdaki platforma zıplayın ve kütüğün üzerinden yürüyerek karşıta geçin. Burada duvardan koştuğunuzda yeni kayıt noktasına ulaşacaksınız.



keman9593

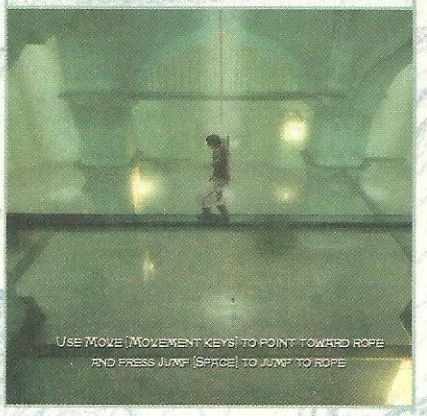
22. I'll Meet You At the Baths

Artık yavaş yavaş zor kısımlara gelmeye başladık. Üzerine bastığınızda yıkılan tahta platformları hızlı biçimde duvarlardan koşarak geldiğinizde bir çıkıntıya ulaşacaksınız. Başınıza toplanan yarasaları temizledikten sonra resimdeki ekrana geliyorsunuz. Sarkıta atlayabilmek için resimdeki pozisyonun bir adım sağında durmanız yeterli. Sarkıt kısa süre sonra düştüğünden acele edip tahta platforma zıplamanız gerekiyor (onun da yıkılacağını söylememe gerek yok sanırım).



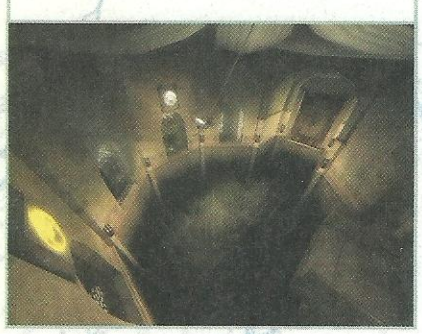
25. An Underground Reservoir

Bu bölümde de iplere atlamayı öğreneceksiniz. Etrafta çok sayıda ip ve dar tahtalar var. İpler arasındaki mesafenin çok uzun olduğu yerlerde sağda veya solda atlayabileceğiniz tahtalara bakmanız gerekiyor. Resimde gördüğünüz yere geldiğinizde önce tahtanın tam ortasında durarak karşıdaki ipe atlayın. Sağda ve solda erişebileceğiniz bir yer görünmüyor, karşıda ise kapalı bir kısım var. Burada önemli olan aşırı derecede sallanmadan kapalı kısma atlayıp kenarına asılı kalmak. Hızlı biçimde atlarsanız üst tarafa çarpıp aşağı düşersiniz.



26. Out of the Well

Burada hızlı olmanız gerekiyor. İpe atlayın ve beyaz düğmeye doğru sallanmaya başlayın. En hızlı durumdayken düğmeye doğru atlayın ve değer değmez tekrar ipe doğru zıplayın. İpi durdurun ve yüzünüzü sarı düğmeye dönün. Yine son hız sallanırken atlayarak düğmeye basıp, düğmeye değdiğiniz anda geri zıplayarak tekrar ipe tutunun. Kapılar zamanlı olduğundan kapanmaması için acele ederek yüzünüzü kapıya doğru dönün ve platforma zıplayın.



29. The Hall of Learning

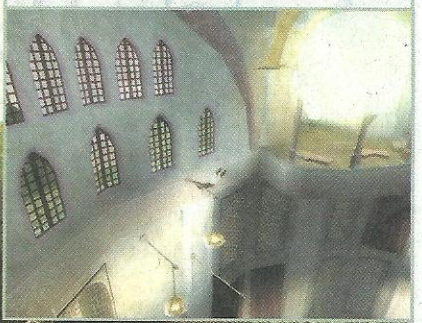
Heykeli ortaya çıkarabilmek için aynaları düzgün biçimde yerleştirip heykelin sol tarafında bulunan işarete ışık yansıtmanız gerekiyor. Çektiğiniz aynalardan birisinin arkasında bir çatlak ortaya çıkacak ve Farah diğer tarafa geçecek. Bundan sonra yapmanız gereken tek şey aynaları ışığı yansıtabilecekleri konumlara çekmek. Aynaları resimdeki gibi yerleştirin ve sol üsttekini biraz daha aşağı çekin (resimde görünsün diye yukarıda bıraktım). Böylece heykel ortaya çıkacak.

29. The Hall of Learning

Balkona çıktığınızda Farah bir kol çekecek ve kitaplıkların arkasında saklı olan işareti göreceksiniz. Sağdaki sütunda beyaz bir düğme var, duvarda yukarı koşarak düğmeye bastığınızda kitaplık size yaklaşacak. Hemen kitaplığa zıplayın ve kitaplık duvar arasında zıplayarak kitaplığın üzerine çıkın. Kitaplık geri çekilmeden önce acele edip duvardan koşarak ilerideki platforma ulaşabilirsiniz.

30. Observatory

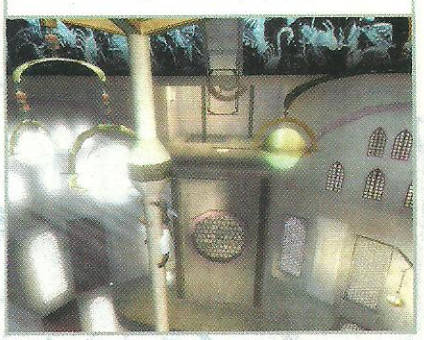
Gözlemevi bulmacası için direklerden zıplayarak ilk kürenin yanına gelin. Kolu saat yönünde üç kez döndürdükten sonra platformun ucundaki çubuğa asılın ve sallanarak çubuklara zıplayın, oradan da kırık sütuna geçin. Sütunda iki kez dönerek çevirdiğiniz gezegenlerin yaratmış olduğu çubuğa atlayın ve ikinci kürenin yanına gelin. Bu kolu da saat yönünde üç kez döndürün. Çubuktan zıplayarak ortadaki kırık sütuna gelin ve sırtınızı duvardaki beyaz sembole dönüp atlamaya başlayın.



kenan9593

30. Observatory

Burada asılacağınız çubuk küre sisteminin allak bullak olmasına neden olacak. Duvardaki düğmeye atlayarak aşağıdaki platforma düşün. Platform kaybolmadan önce sol duvardan koşarak yeni platforma, oradan da ilk kürenin olduğu yere gelin. Buradaki kola hiç dokunmadan tekrar çubuğa zıplayarak ortadaki kırık sütuna ulaşın. Sırtınızı gitmediğiniz son kola dönerek zıplamaya başlayın. Kola asıldığınızda kapı açılacak. İpe zıplayın ve zemine inene kadar iplerden aşağı kayın.



30. Observatory

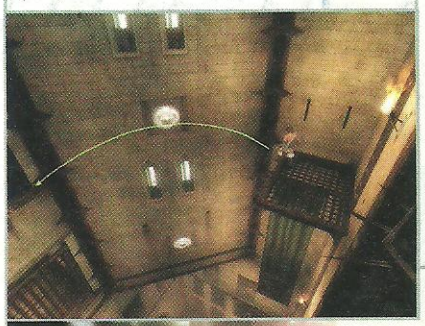
Sağdaki veya soldaki bıçaklar içeri girdiklerinde o taraftan koşmaya başlayın ve diğer taraftaki bıçaklar içeri girdikten hemen sonra yerde yuvarlanın. Bu şekilde bulunduğunuz taraftaki bıçakların altından geçmiş olacaksınız. Sallanan dikenli kütük üzerinizden geçtiğinde istediğiniz bir taraftan duvar koşusu yaparak boşluğu geçin. İkinci kısımda ise soldaki diken deliklerinin üzerinden yavaşça geçin ve yerdeki sarı düğmeye basar basmaz bıçakların olmadığı tarafa koşup kapıdan girin.

31. Hall of Learning Courtyards

Platforma çıktığınız zaman durun ve size saldıracak olan iki kuşu bekleyin. İkisinin de işini bitirdikten sonra duvar boyunca koşun ve tahtaya tutunun. Kendinizi yukarı çekerek tahtanın en ucuna yürüyün ve ipe atlayın. İpin en altına kadar inin ve sallanmaya başlayın. Eğer alta inmezseniz diğer ipe ulaşamıyorsunuz. Diğer ipe ulaşınca sallanmaya devam ederek duvardaki platforma zıplayın.

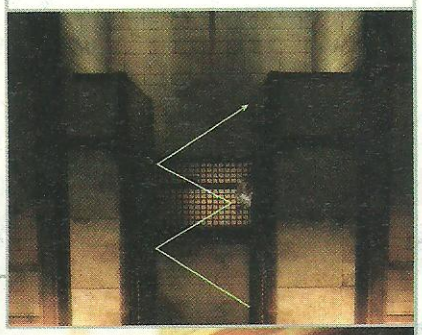
32. On the Ramparts

Merdivenden indiğinizde kendinizi metal platformun üzerinde bulacaksınız. Sol tarafa doğru duvardan koştuğunuz taktirde beyaz düğmeye basacaksınız ve sol tarafta yeni bir metal platform açılacak. O platformdan da aynı şekilde duvar koşusu yapıp, düğmeye basıp, yeni platformlar açacaksınız. Asansör sizi bir alt kata indirdiğinizde aynı duvar koşusu maratonunu bir sonraki asansöre kadar devam ettiriyorsunuz.



33. A Prisoner Seeking an Escape

Beyaz işaretlerin altında iki tane çekilebilecek kol göreceksiniz. Bunlardan birini sonuna kadar çektiğinizde ortadaki boşlukta bir duvar ortaya çıkıyor. Hemen koşup diğerini de sonuna kadar çekin ve ikinci duvarı da çıkarın. Duvarlar yavaş yavaş geriye gittiklerinden burada çok hızlı olmalı ve bir duvara tırmanıp atlama yoluyla tepeye kadar çıkmalısınız. En yukarı ulaştığınızda duvardan ortadaki tahtaya zıplayın.



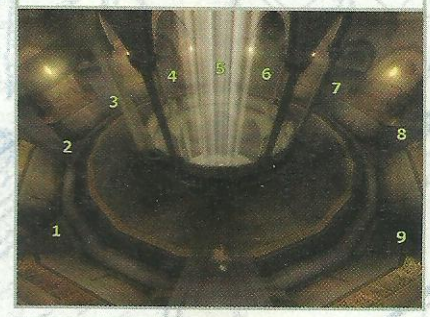
35. The Hourglass

Bir bulmaca daha. Kapılardan doğru sırayla geçmeniz gerekiyor, aksi halde tekrar en başa dönüyorsunuz. 4 nolu kapıdan geçince 2 nolu kapıdan geri döneceksiniz. 7 nolu kapıdan geçerek tekrar ortaya dönün. Son olarak 3 nolu kapıdan geçtiğinizde kendinizi bir üst katta, bu sefer 9 kapıya bakar halde buluyorsunuz. İlkinde deneme yanılma kolay olsa da ikincisinde çok can sıkabiliyor.

kenan9593

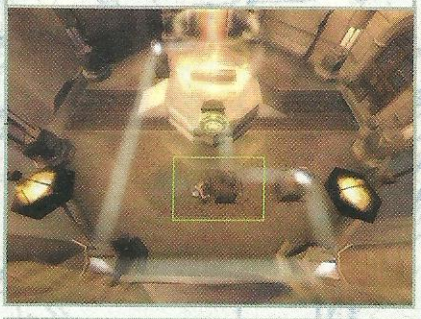
35. The Hour Glass

İkinci odada ilk olarak 4 nolu kapıdan geçin, 7 nolu kapıdan geri döneceksiniz. 9 nolu kapıdan geçtiğinizde 1 nolu kapıdan çıkıyorsunuz. Son olarak 5 nolu kapıdan geçtiğinizde ara demo girecek. Demonun ardından kendinizi mavi yaratıkların arasında bulacaksınız ama kılıcınız olmadığından zarar vermeniz mümkün değil, boşuna denemeyin. Bunun yerine koridordan koşmaya başlayın, bir sonraki odaya geçtiğinizde onlardan kurtulmuş olacaksınız.



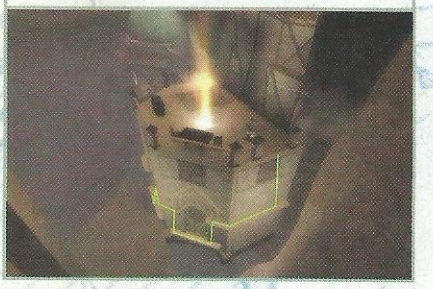
35. The Hour Glass

Koridordan gelen ışığı alan aynaya dokunmayın, diğerini ise onun sol tarafına doğru çekin. Amacımız ışığın sol üstteki aynaya değil, sol alttaki aynaya yansıması. Işığın aşağıya yansımasını sağladıktan sonra alt taraftaki aynalardan birini kullanarak ışığı sola doğru kırın ve diğer aynayı onun önüne çekerek ışığın yukarı yansımasını sağlayın. Bundan sonra yapmanız gereken tek şey ışığın sembolü vuracağı yere kadar aynayı itmek.



37. Farah, Come Back!

Kayıt noktasının hemen sağından aşağı sarkın ve çıkıntılardan sola doğru ilerlemeye başlayın. En son parçaya geldiğinizde alt tarafta bir tahta göreceksiniz. Tahtadan yürüyün ve ayrıma geldiğinizde yukarıdaki çubuğa atlayın. Çubuktan sallandığınızda içinde kol olan bir odaya giriyorsunuz. Kolu çekmeden önce tahta kapıyı kırarsanız hayat çeşmesine giden bir yol bulacaksınız. Geri döndüğünüzde kolu çekin ve açılan delikten inip ilerleyerek tekrar kayıt noktasına ulaşın.

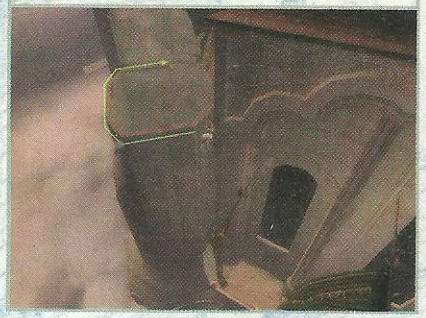


38. Climbing the Tower of Dawn

Yukarıda deliği gördüğünüz anda sırtınızı duvara doğru dönün ve zıplayın. Duvara değdiğinizde tekrar zıplarsanız deliğin kenarına tutunacak ve yukarı çıkabileceksiniz. Balkonda sola doğru ilerlediğinizde etrafınızı yarasalar saracak. Onlardan kurtulun ve iki kule arasında dar aralığa girin. Burada duvardan duvara atlayarak tepedeki çıkıntıya ulaşabilirsiniz.

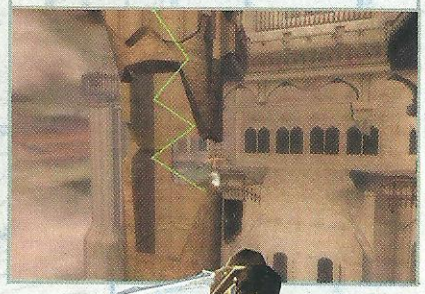
38. Climbing the Tower of Dawn

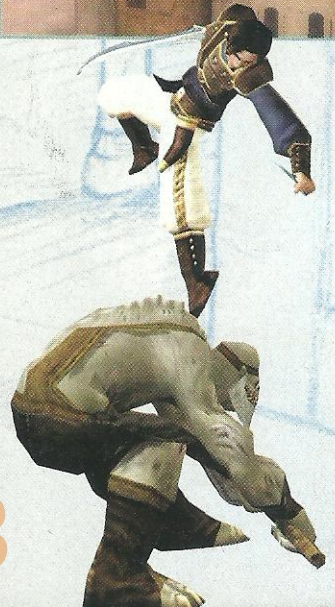
Kırık kuleye ulaştığınızda asılı biçimde dış cepheden ilerleyerek kulenin diğer tarafına geçin. Karşıdaki çatlağa rağmen dıştan ilerlemeniz önemli çünkü değişen kamera açısı size ne yapacağınızı açıkça gösterecek. Buradaki dar duvarlar arasında zıplama yaparak en aşağı kadar inin ve yerdeki düğmeye basarak kapıyı açın. Köprü çöktüğü için sol duvardan koşarak kapıya ulaşmanız gerekiyor.



39. The Setting Sun

Bu zorlu atlayışı da geçtikten sonra geriye hiçbir şey kalmıyor, vezirle yapacağınız kolay bir dövüşün ardından oyun bitiyor. Bu atlayışta önemli olan tam resimde gördüğünüz yerde durmanız ve soldaki duvara atlamanız. Bundan sonra duvardan duvara atlamaya başlayacaksınız ama kamera açısı birkaç atlayışı ezbere yapmanıza neden olacak. Oyunu bitirdiğinizde Credits kısmındaki müziği dinlemeyi unutmayın :)■





kenan9593

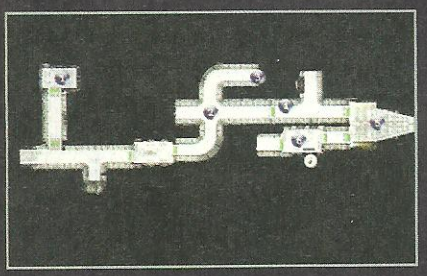
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Star Wars evreninde muhteşem bir gezintiye hazır olun

THE ENDAR SPIRE
COMMAND MODULE

1) Rüyadan uyandığınızda kendinizi burada buluyor ve Trask Ulgo ile tanışıyorsunuz. Bu bölüm öğreti niteliği taşıdığından ekranda yazanları okumayı unutmayın. Odanın arkasındaki dolabı açın ve malzemeleri alın ve Trask'a geçerek (siyah düğme) odanın kapısını açtırın. Dışarı çıkıp ilk dövüşünüzü yapın ve geriye kalanları araştırın.

2) Buradaki beş Sith'ten kolayca kurtulmak için bir veya iki el bombası sallayabilirsiniz. Bundan sonra gördüğünüz tüm çöpleri, dolapları, cesetleri vs. harcayın. Bu sayede bir çok bedava malzeme sahibi olabilirsiniz.



3) Patlayan droid'in üzerinden bir sonraki kısım için faydalı olacak tamir parçaları bulacaksınız.

4) Askerin üzerine aradığınızda Vibration Cell bulacaksınız.

5) Ara demodan sonra giriş kapısının yanındaki çantadan Blaster Pistol alın ve aşağıdaki kapıdan içeri girin.

6) Burada 7 nolu yer Starboard kısmına çıkış. Buradan çıktığınızda bir daha geri dönemeyeceksiniz.

STARBOARD SECTION

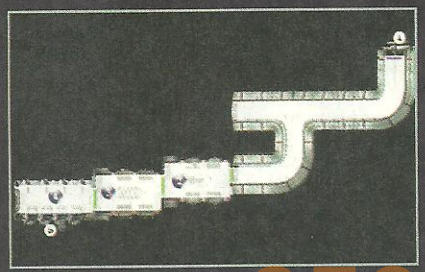
1) Command Module #7 çıkışı. Starboard Section'a girdiğiniz anda bu kapı kilitlenecek.

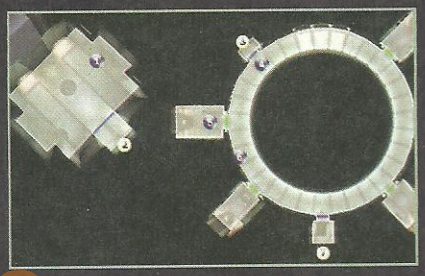
2) Dolapta parça ve computer spike (bu bilgisayar programlarına girip, onlara çöp dosyalarla saldırıda bulunmanızı sağlar) bulacaksınız. Sonraki odada Carth sizinle konuştuktan sonra soldaki kontrol panelini veya sağ köşedeki droidi kullanın.

Oyundaki droidleri kullanmak için en azından devriye moduna geçirmeniz gerekir (bunun için 4 parça gerekli). Bunu yaptığınızda hayata geçecekler ve açık kapılardan geçerek yollarına çıkan düşmanları öldürecekler.
Kontrol panelini kullanmak için elinizdeki tüm spike'ları harcamanız gerekecek ve tüm sith'ler anında ölecekler. Bilgisayar panelleri sayesinde bölge haritalarını açabilir, droidlerin kalkanlarını kaldırabilir, terminallere aşırı yükleme vs. yapabilirsiniz.

3) Bir önceki odada terminali kullandıysanız burada ölü sith'lerle karşılaşacaksınız. Kullanmadıysanız o zaman el bombası atmayı unutmayın. Kırmızı üniformalı sith'in üzerini arayın ve Prototype Vibroblade ve Ion Blaster alın.

4) Taris, South Apartments #1 çıkışı. Burada yeni eleman Carth Onasi ile tanışacak ve dışarı kaçacaksınız.





kenan9593

TARIS

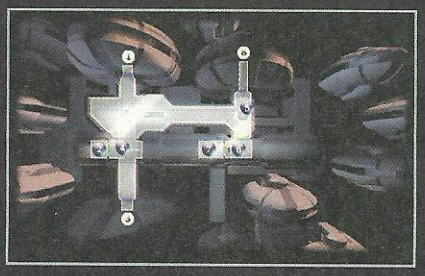
SOUTH APARTMENTS

1) Burası sizin karargahınız, tezgahta ekipmanlarınızı geliştirmeniz mümkün. Buraya ne zaman dönerseniz dönün sağlık puanlarınız yenilenecektir. Bazı zindan tarzı bölgeler hariç buraya her istediğinizde dönmeniz mümkün. Ardından kaldığınız yere dönmek için harita ekranındaki X düğmesine basmanız yeterli olacaktır. Taris'teki amacınız önce Bastila'yı bulmak, ardından Taris'ten kaçmak. Ama bunun için öncelikle Lower City'e ulaşmanız gerekiyor.
2) South Apartment Corridor #3 çıkışı.
3) Karargah çıkışı.
4) NPC'leri kurtardığınız taktide Taris hakkında bilgi alacaksınız.

Daha sonraları Swoop Race'i kazandıktan sonra buradan çıktığınızda Lower City Cantina #9'da Canderous Ordo ile buluşmanızı söyleyen bir elçiyle karşılaşacaksınız.
5) Kapının kilidini bir karakterin Security yeteneğini kullanarak açın ve Dia ile konuşun. Dia'nın başındaki ödül kaldırmak için Lower City Cantina #5'te Holdan'la konuşmanız gerekiyor.
6) Taris'te karşılaşacağınız ilk tüccar olan Larrim.
7) Upper City South #1 çıkışı.

UPPER CITY SOUTH

1) South Apartments #5 çıkışı. Burada "Rapid Transit System" isimli yeni bir öğreti görevi alacaksınız.
2) Buradaki tüccarda güzel mallar bulacaksınız. Listenin alt tarafında göreceğiniz Permocrete Detonator'ı sadece bu tüccar satıyor ve bunu daha sonra yapacağınız Matrik'in görevinde kullanabiliyorsunuz.

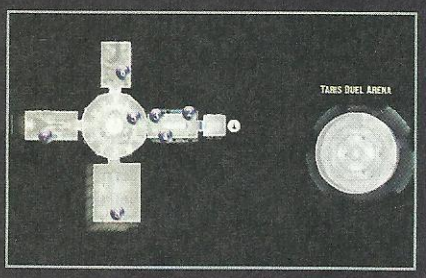


3) Upper City Cantina #5 çıkışı.
4) Eğer Upper City Cantina'da Gena Lavin'e hakaret ederseniz burada iki Rodian ile dövüşeceksiniz.
5) Buraya ilk geldiğinizde bir tüccarı hırpalayan Davik Kang'ın adamlarını göreceksiniz. Ona yardım ederek Light Side puanı kazanabilirsiniz.
6) Zelka Forn istediğiniz zaman sizi ücretsiz iyileştiriyor. Size Undercity #8'den Rakghoul Serum bulma görevini verecek. Klinikten çıktığınızda ise Davik Kang'ın adamlarından biri size serumu onlara götürdüğünüz taktirde 1000 kredi vereceğini söyleyecek.

Serumu bulduktan sonra Zelka'ya getirerek LS puanı kazanabilirsiniz.
7) Kliniğin arkasındaki kapıyı açmayı becerirseniz burada iyileşmekte olan Republic askerlerini göreceksiniz. Zelka'yı yardım konusunda ikna ederek LS puanı kazanabilirsiniz.
8) Upper City North #1 çıkışı.

UPPER CITY CANTINA

1) Upper City South #3 çıkışı.
2) Taris'in ünlü düellocusu Bendak Starkiller yalnızca ölümüne düellolar yapıyor. Düello arenasının (#8) şampiyonu olduğunuzda Bendak'a meydan okuyabilirsiniz. Lower City Cantina #8'de Zax tarafından başına konan bir de ödül olduğundan Bendak'la düello teklif etmeden dövüşürseniz DS Puanı kazanıyorsunuz. Ancak meydan okuduğunuz taktirde herhangi bir görüş kayması yaşamayacaksınız. Öldükten sonra Ajuur'dan ve Zax'tan ayrı ayrı ödüllerinizi alabilirsiniz.



3) Garouk size 50 kredi karşılığında Pazaak destesi satacak. Oyun boyunca birçok kişiyle kredi kazanmak için Pazaak oynayabilirsiniz.
4) Niklos el başına maksimum 40 kredisine Pazaak oynuyor.
5) Eğer hala Sith Armor sahibi değilseniz burada Sarna ile karşılaşacaksınız. Eğer ona iyi davranırsanız daha sonra sizi North Apartments #3'teki Sith partisine davet edecek. Lower City'e erişmek için Sith Armor elde etmenin iki yolundan biri bu.
6) Eğer erkekseniz Jergen sizi rahatsız etmeyecek ama bayansanız işiniz zor.
7) Eğer Gina'ya içecek götürmeyi kabul ederseniz bir şey olmayacak. Eğer ona hakaret ederseniz Upper City South #4'te iki Rodian size saldıracak.
8) Burası Taris Düello Arenası. Ajuur size çeşitli düellolar ayarlıyor. Beş karşılaşma da ölümüne olmadığından rahatça

kenan9593

girebilirsiniz. Her ödülden önce ve sonra Ajuul'u size daha fazla kredi vermesi için ikna edebiliyorsunuz. Karşılaşacağınız kişiler, önerilen seviye ve tarzları şu şekilde:

Dead-Eye Duncan: Önerilen seviye 2-3. Yakın dövüş seviyor. Ödül 55xp, 100 kredi.

Gerlon Two-Fingers: Önerilen seviye 3-4. Önce uzaktan, sonra yakın dövüş seviyor. Ödül 80xp, 200 kredi.

Ice: Önerilen seviye 5-6. Hem uzaktan, hem yakın dövüş seviyor. Ödül 105xp, 300 kredi.

Marl: Önerilen seviye 6-7. Yakın dövüş seviyor. Ödül 125xp, 400 kredi.

Twitch: Önerilen seviye 7-8. Uzaktan dövüş seviyor. Ödül 155xp, 500 kredi.

Bu beş dövüşten sonra arena şampiyonu olacaksınız ve Bendak Starkiller'a meydan okuyabileceksiniz.

Bendak Starkiller: Önerilen seviye 8+. Uzaktan dövüş seviyor, ama yakından da çok iyi. Dövüşe el bombası atarak başlıyor, dikkatli olun. Ödül 105xp, 700 kredi.

UPPER CITY NORTH

1) Upper City South #8 çıkışı.

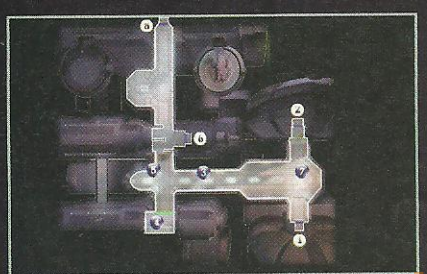
2) North Apartments #1 çıkışı. Lower City'e girmek için gereken Sith Armor burada bulunuyor.

3) Buraya ilk gelişinizde sarhoşlar yolunuzu kesecek. Eğer onları ayrılmaya ikna ederseniz LS puanı, öldürürseniz DS puanı kazanaksınız.

4) Şehirdeki tek droid dükkanı burası. Janice ile Taris hakkında konuşun ve 50 krediye bir droid alın. Dışarı çıktığınızda droid bozulacak. Tekrar içeri girin ve Janice'ten 50 kredinizi ve yanında 110xp alın.

Lower City Cantina #9'daki Canderous Ordo ile konuştuktan sonra Janice'in hizmetlerine tekrar ihtiyaç duyacaksınız. Ona sizi Ordo'nun yolladığını söyleyerek yepyeni bir T3-M4 droidi sahibi olabilirsiniz. T3-M4 gruba katıldıktan sonra Sith Base #7'ye gidin ve kapıda droidi kullanarak içeri girin.

5) Burada vaaz veren bir sokak rahibi



ile karşılaşacaksınız.

6) Lower City #1 çıkışı. Asansörü koruyan Sith Guard ona güvenlik kağıdı götürene veya kılık değiştirene kadar geçmenize izin vermeyecek. Onu geçmek için Sith Armor sahibi olmanız gerekiyor. Armor bulduktan sonra Sith ile konuşun ve asansöre binin. Armor'u almanın iki yolu bulunuyor. Eğer erkekseniz Upper City Cantina #5'te Sama tarafından Sith partisine davet edilebilirsiniz. İkinci yol ise North Apartments'ta Sith sorgusuna tanık olduktan sonra karşınıza çıkacak.

Daha sonra Taris'e geldiğinizde tek yapmanız gereken Sith'e güvenlik kağıtlarınızı göstermek.

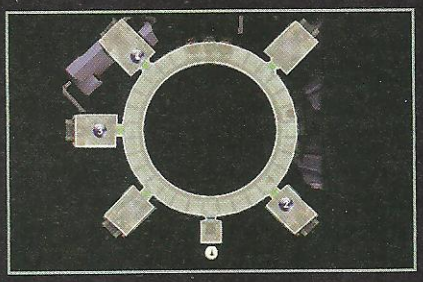
7) Grup üyesi olan Mission'ı bulduktan sonra buraya geldiğinizde bir Ithorian'ın saldırıya uğradığını göreceksiniz. Onu kurtarıp iyileştirerek LS puanı kazanabilirsiniz.

8) Sith Base #1 çıkışı. Sith Base'e girebilmek için Swoop Race'i kazanmalı, Bastila'yı kurtarmalı ve Lower City'de Canderous Ordo ile tanışıp T3-M4 almalısınız. Bunları yaptıktan sonra T3-M4'ü kapıda kullandığınızda görevini yerine getirecek ve kapıyı açacaksınız. Buradaki amacınız Taris kalkış kodlarını öğrenmek.

NORTH APARTMENTS

1) Upper City North #2 çıkışı. Sith Armor'u bulacağınız yer burası. Bunu ya davet alındığınız Sith partisinden ya da #4'teki sorgu bölgesinden alacaksınız.

2) Odanın içinde Largo'yu bulacaksınız ve onun da başında ödül var. Ona 200 kredi vererek yardım ederseniz LS puanı, öldürürseniz ise Lower City Cantina #8'deki Zax'ten 300 kredi ödül ve DS puanı kazanacaksınız. Öldürürseniz üzerindeki Energy Protector'u almayı unutmayın.



3) Eğer Upper City Cantina #5'teki Sama tarafından davet edildiyseniz buradaki partiye katılabilirsiniz. Parti sırasında millet sarhoş olup sızdıktan sonra çantaları arayarak Sith Armor bulabilirsiniz.

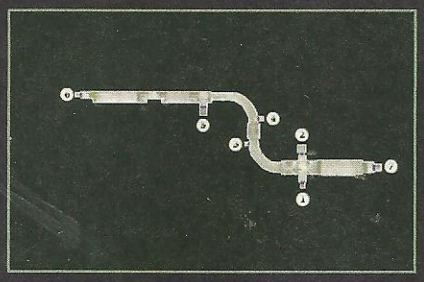
4) Burada bir Sith Guard size soru sormaya kalkacak. Eğer düzgün cevap vermemekte ısrar ederseniz sonunda dövüşmek zorunda kalacaksınız ki Sith Armor'u onlardan alabilmenin tek yolu bu. Eğer mahkumu kurtarır ve Sith'leri öldürürseniz ondan Sith Armor hakkında bilgi alabilirsiniz. Sith Armor'u aldığınızda artık Lower City'e girebilirsiniz.

LOWER CITY

1) Upper City North #6 çıkışı. Buraya ilk gelişinizde üç Black Vulkar'ın birine saldırdığını göreceksiniz. İşleri bitince sizin peşinize düşecekler. Burada düzenli olarak Black Vulkar gruplarına denk geleceksiniz.

2) Lower City East Apartments #1 çıkışı. Ana görevle ilgileri olmasa da buralarda

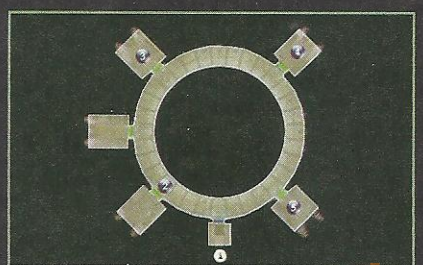
kenan9593

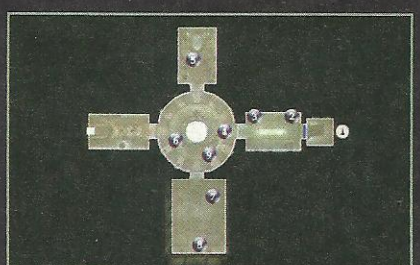


iyi derecede exp kazanabilirsiniz.
3) Lower City Cantina #1, diğer adıyla Javyar's Cantina çıkışı.
4) Hidden Bek Base #1 çıkışı. Dışarıdaki gözüyle konuşarak üsse giriş izni alın. İçeride Gadon ile konuştuğunuzda Hidden Bek'ler size Undercity'e girme konusunda yardım edecekler.
5) Lower City West Apartments #1 çıkışı. Buranın hemen dışında ileride grubunuza katılacak Canderous Ordo ile tanışacaksınız.
6) Undercity #1 çıkışı. Burada Undercity girişini koruyan bir Sith var. İçeri girebilmenin tek yolu Hidden Bak Base'deki Gadon Thek'ten yardım almak. Size ihtiyacınız olan kağıtları verecek.
7) Black Vulkar Base #6 çıkışı. Bu kapı yalnızca diğer taraftan açılabilir.

LOWER CITY EAST APARTMENTS

1) Lower City #2 çıkışı. Bu haritanın batı tarafı Black Vulkar çete üyeleri ile dolu.
2) Oyunda gördüğünüz bozuk droid'leri tamir ederek xp kazanabilirsiniz ama bunun için tamir parçası harcamanız gerekecektir. Ayrıca droid'lerin öldürdüğü tüm kişilerin exp'lerini siz kazanmış sayılırsınız.
3) Burada bir Vulkar lideri bulunuyor. Cesedinin üzerinden Heavy Blaster ve Energy Shield, arkadaki dolaptan ise Concussion ve Frag Grenade çıkıyor.
4) Bu bulmacaya başlarken hiçbir şeye dokunmayın. Öncelikle odanın arka tarafındaki masanın üzerinden datapad alın ve görev sayfasına geçin. Görev eşyaları arasında Twisted Rancor Trio datapad gözünüze çarpacaktır. Okuyarak bu basit şifreli bulmacayı çözmelisiniz. Sandığı açabilmek için odadaki hologramları hangi sırayla aktive etmeniz gerektiğini bulmanız lazım. Çözüm ise şöyle: Elinda, Ujaa, Ujii, Loopa, Fodo ve Ashana. Sandığın içinden Echani Fiber Armor ve 50 kredi çıkacak.
5) Burada kafasına Zax tarafından ödül konulmuş Matrik bulunuyor. Eğer yardımcı olmak isterseniz Upper City South #2'deki Equipment Emporium'dan ona Permocrete Detonator satın almanız gerek. Bunu ona getirdiğinizde 480 xp ve LS puanı kazanacak ve ölü numarası yaptığı için de Zax'tan ödülünüzü alabileceksiniz.





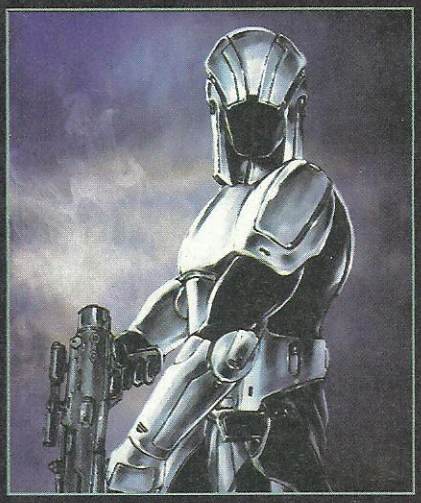
LOWER CITY CANTINA

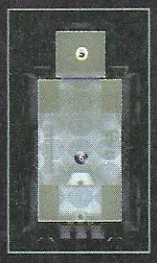
1) Lower City #3 çıkışı.
2) Uriah size Pazaak yan desteniz için kart satıyor. Oyundaki en pahalı kart +/- 1 ve 200 kredi. Bu oyunu sıkça oynayacaksanız 10 kartlık yan destenizde iki üç tane bulundurmaya bakın.
3) Gelrood ile maksimum 40 kredisine Pazaak oynayabilirsiniz.
4) Buraya ilk gelişinizde kelle avcısı Calo'nun yaptıklarına tanık olacaksınız.
5) Eğer Upper City South Apartments #5'teki Dia'nın kafasındaki ödülü kaldırmak istiyorsanız Holdan ile konuşmalısınız. İkna edemezseniz 200 kredi karşılığında ödülü ödeyebilirsiniz. Eğer grubunuzda Bastila varsa ve Holdan'ı ikna edemezseniz, güç kullanarak Dia'nın ödülünü kaldıracaktır.
6) Eğer Hidden Bek Base lideri Gadon Thek ile hala konuşmadıysanız burada Mission ve Zaalbar ile karşılaşacaksınız. Onları grubunuza alabilmek için Undercity #6 görevini beklemeniz gerekiyor.
7) Lynsetta'ya yardım etmek için üç tur boyunca onunla birlikte dans etmeli ve ona uygun olan hareketleri yapmalısınız. Becerdiğinizde 250xp kazanacaksınız.
8) Zax ile konuşarak aktif kelle ödüllerini öğrenebilirsiniz. Hallettiğiniz her bir av için 300 kredi ve exp kazanacaksınız. Eğer Undercity #8'de bulduğunuz serumu ona verirseniz 1000 kredi ve DS puanı kazanıyorsunuz.
9) Swoop Race'i kazandıktan sonra karargahınızdan çıkarken Canderous ile buluşmanızı söyleyen bir elçiyle karşılaşacaksınız. Onunla tanıştığınızda size ilk olarak Sith Base #12 baskını yapmanızı ve kalkış kodlarını bulmanızı isteyecek. Bunun için de önce Upper City North #4'te Janice'ten T3-M4 droid almalısınız. Ona sizi Canderous'un yolladığını söyleyin. Sith Base'deki kalkış kodlarını bulduktan sonra Canderous grubunuza katılacak ve Davik'in Ebon Hawk gemisini almak için Davik's Estate #1'e gideceksiniz.

HIDDEN BEK BASE

1) Lower City #4 çıkışı. İlk girdiğinizde yalnızca Gadon'u olduğu ana koridora erişimiz olacak. Eğer ileride Black Vulkarlar ile Hidden Bek'lere karşı birlik olursanız size diğer kısımlar için gerekli

kenan9593





olan kodları verecekler-dir.

2) Gadon ile konuştuğunuzda size Swoop Race'te kazanmanız karşılığında yardımcı olacağını söyleyecek. Bunun için Black Vulkar Base'i basmalı ve prototip hızlandırıcıyı çalıp Gadon'a getirmelisiniz. Bunun için de Undercity #6'ya inmeli, Mission Vao ile konuşup üsse giriş konusunda yardım almalısınız. Gadon Sith Armor karşılığında size güvenlik kağıtları verecek ve bu sayede Lower City #6'daki Sith Guard'ı geçebileceksiniz.

Gadon'a bir sonraki dönüşünüz ya Black Vulgarlar'la birlik olduğunuz ve Gadon'a suikast için gelmeniz yüzünden, veya Vulkar Garage #8'den hızlandırıcıyı aldığınız ve Gadon'a getirmeniz yüzünden olacak.

Eğer barış için geldiyseniz Gadon'a yarışa hazır olduğunuzu söyleyin ve oraya ışınlanın. Swoop Race Platforma'a vardığınızda 630xp kazanacaksınız.

Eğer Gadon'a suikast için geldiyseniz masada Zaerdra'yı göreceksiniz. Giriş iznniniz olmayan bir kapıyı açana veya Zaerdra'ya Gadon'u öldürmeye geldiğinizi söyleyene kadar kimse size saldırmayacak, ama bunlardan birini yapınca tüm üs size düşman olacak. Zaerdra'nın cesedinden Advanced Adrenaline Amplifier çıkıyor.

3) Odanın girişindeki mayını etkisiz hale getirmeye çalışın, arkadaki dolabın içinde Hyper-Adrenal Alacrity bulunuyor.

4) Gadon'un yanına çıkan asansör bu.

5) Tekrar ana kata dönmek için bu asansörü kullanacaksınız.

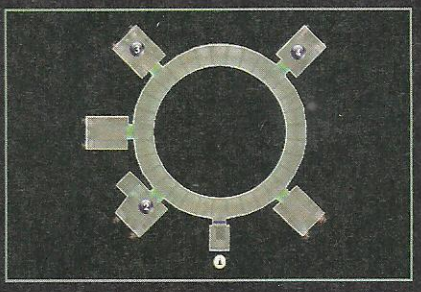
6) Gadon enerji kalkanı kullandığından Blaster kullanarak vurmanız zor, Vibrosword veya Vibroblade kullanmaya çalışın. İkisi de öldüğünde üstlerinden çok sağlam malzemeler alabileceksiniz.

LOWER CITY WEST APARTMENTS

1) Lower City #5 çıkışı.

2) Bu odada bir Vulkar lideri ve üyesi bulunuyor. Kutunun içinde Armor Reinforcement bulacaksınız. Odanın üst kısmında etkisiz hale getirmeniz gereken ufak bir mayın ve ardında içinde Sonic Grenade ve tamir parçaları bulunan bir dolap var.

3) Arkadaki kutuyu açmayı denemeden



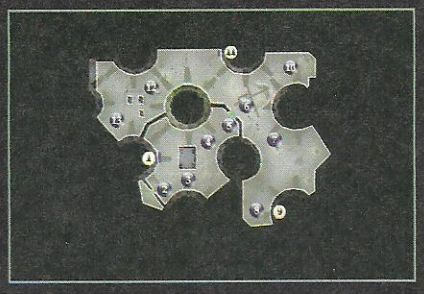
önce masanın üzerindeki datapad'i okuyun. Kutudaki güvenliği açabilmek için gereken ipuçlarını öğreneceksiniz. Kutuyu açmayı denediğinizde vermeniz gereken cevaplar şöyle: "Hyperdrive", "My uncle", "Alderaan". İçinden Blaster Pistol ve Republic Mod Armor çıkacak.

4) Selven başında ödül olan bir katil ve kapının kilidini açmaya kalkarsanız sizi bir kere uyaracak. Onu öldürdüğünüzde üzerinden Scope, Adrenaline Amplifier ve Neural Band çıkıyor. Ayrıca Zax'e gidip Selven'in başındaki ödülü de alabileceksiniz.

UNDERCITY

1) Lower City #6 çıkışı. Buraya ilk girişinizde dilencilere 20 kredi vererek LS puanı kazabilirsiniz. Bundan sonra karşılaşacağınız biri size Undercity hakkında tavsiyeler verecek ve Gendar veya Rukil ile konuşmanızı önerecek.

2) Burada ücretsiz iyileşebilirsiniz. Ayrıca Rakghoul Serum'u aldıktan sonra buraya gelerek arkadaki kapıyı açabilir, rakghoul'ları öldürüp hastalar üzerinde serumu kullanarak LS puanı kazanabilirsiniz.



3) Gendar buranın lideri. Ondan bilgi alabiliyorsunuz. Rukil ise size isterseniz iki görev veriyor. İlkinde Undercity'de kayıp olan "Promised Land Journal" bulmanız gerek. Günlük #13'te bir cesedin üzerinde. Günlüğü Rukil'e getirip 175xp aldıktan sonra ikinci görev için Lower Sewers'te iki tane kayıp günlük bulmanız gerekecek.

Üç günlüğü de bulduğunuzda Rukil'den 325 xp ve LS puanı kazanacaksınız. Ancak bunu yapınca Undercity'deki şehirlilere erişiminiz ortadan kalkacak.

4) Eğer birinci günlüğü bulup Rukil'den ikinci görevi aldıktan sonra Igear ile konuşursanız sizden günlükleri yok etmek için isteyecek. Bence yapmanıza gerek yok.

5) Bu kapıya yaklaştığınızda rakghoul'u öldürerek Hendar'ı kurtarın ve LS puanı kazanın.

6) Buradan çıktığınızda Lower Sewers #3'te tutulmakta olan Zaalbar'ı kurtarmanızı isteyecek Mission Vao ile tanışacaksınız. Zaalbar'ı kurtarınca size Vulkar üssüne girmeniz için yardımcı olacak. Kabul ederseniz grubunuza katılıyor ve demolition, stealth, security gibi iyi özellikleri var.

7) Eğer Sith'lere karşı nazik olmazsanız bu askerlerle dövüşmek zorunda kalacaksınız.

8) Buradaki Sith cesedinin üzerinden Rakghoul Serum çıkıyor. Ama öncelikle birkaç rakghoul öldürmeniz gerek. Serumu aldıktan sonra Upper City South #6'daki Zelka'ya LS puanı için, Lower City Cantina #8'deki Zax'a DS puanı için götürebilirsiniz.

9) Lower Sewers #6 çıkışı. Eğer Lower Sewers'e #11 çıkışından girerseniz daha fazla görev ve LS puanı toplayabilirsiniz.

10) Mission sayesinde etraftaki mayınları temizleyebilirsiniz. Kaçış poduna yaklaştığınızda saklanan yaralı bir askerle karşılaşacaksınız. Eğer serumu bulduysanız ona vererek LS puanı kazanabilirsiniz.

11) Lower Sewers #1 çıkışı.

12) Buraya geldiğinizde Canderous Ordo ve diğer Davik adamları ile karşılaşacaksınız. Konuşma sırasında saldıran rakghoul'ları öldürüp sohbete devam edin.

13) Buradaki cesedin üzerinde Rukil'in (#3) istediği günlük bulunuyor.

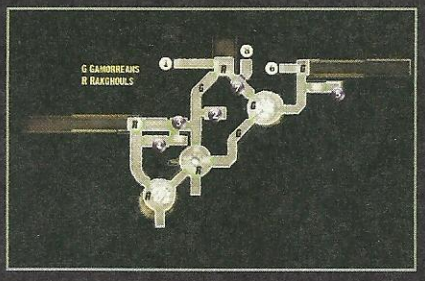
LOWER SEWERS

1) Undercity #11 çıkışı. Buradaki ana göreviniz Zaalbar'ı (#3) bulmak ve Upper Sewers'a (#8) çıkmak.

kenan9593

2) Buradaki cesedin üzerinde günlüklerin ikincisini bulacaksınız. Bu odada bir de droid bulunuyor. Onu tamir edip devriyeye çıkarırsanız Gamorrean'larla olan karşılaşmanızda size yardımcı olacaktır.
3) Bu odada dört tane Gamorrean bulunuyor. #2'deki droid onları oyalarken menzilli silahlarınızla saldırabilirsiniz. Liderin üzerinde Cardio-Regulator çıkıyor.

Odanın güneyine gittiğinizde Mission güvenliği kıracak ve kapının arkasında Zaalbar'ı bulacaksınız. Zaalbar grubunuza katılacak.
4) Buradaki dolabın içinde Zaalbar's Bowcaster ve Scope bulacaksınız.
5) Rakghoul'ların koruduğu bu cesedin üzerinde üçüncü günlük bulunuyor.



6) Undercity #9 çıkışı. Eğer buraya Undercity'den girerseniz yandaki odada Gamorreanlar'la karşılaşacaksınız.
7) Mission kodları biliyor, onu terminalde kullanarak güç alanını kaldırabilirsiniz.
8) Upper Sewers #1 çıkışı. Bu çıkış kullanmak için #7'deki güç alanını kaldırmış olmanız gerekiyor.

UPPER SEWERS

1) Lower Sewers #8 çıkışı. Buradaki ilk yuvarlak odada Rakghoul ve Gamorrean'larla savaşacaksınız.
2) Buradaki bozuk droidle aranızda bir mayın var. Mayına dikkat ederek droid'e uzaktan saldırın.
3) Yerdeki kopuk kolu aradığınızda üzerinden bir datapad ve Synthesized Odor çıkacak. Datapad'i okuyarak Odor'u nerede kullanacağınız hakkında bilgi alabilirsiniz.
4) Burada büyük bir ceset yığını ve Rancor bulunuyor. Karakterinizi Solo moda geçirin ve ceset yığınına yaklaşın. Yığını aktive ederek içindekileri alın ve tekrar aktive edin. Yığına Give Items kullanarak el bombası verin. Tekrar aktive edin ve bu sefer #3'te bulduğunuz Odor'u verin ve 200xp kazanın.
5) Black Vulkar Base #1 çıkışı.

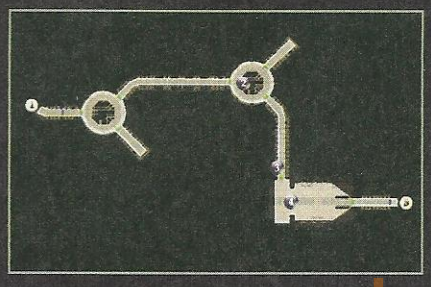
BLACK VULKAR MAIN BASE

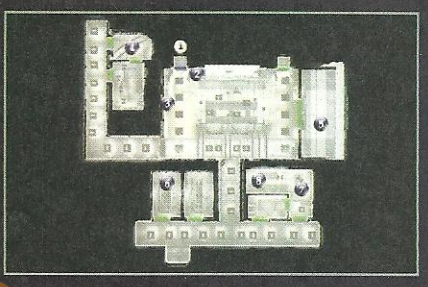
1) Upper Sewers #5 çıkışı. Buradaki amacınız #11'e giderek Garange Level'e ulaşmak. Ama öncelikle #4'teki terminali veya #8'deki geçiş kartını kullanarak odadaki güvenlik taretlerini etkisiz hale getirmeniz gerekiyor.
2) Bu droid'i tamir edip devriyeye çıkarmanız çok önemli çünkü etrafta birçok düşman droid bulunuyor.
3) Buradaki garson kızı droid'den kurtardıktan sonra muhabbet edebilir ve LS puanı kazanabilirsiniz.
4) Eğer grubunuzda stealth yeteneği olan biti varsa Armory'i ve savunma taretlerini (#5) geçebilir ve bu terminali kullanarak çok önemli işler yapabilirsiniz. Eğer yeterli sayıda spike sahibiyseniz üsle ilgili birçok sistem komutu uygulamanız mümkün. Örneğin #11'deki Garage Elevator kısmındaki savunma taretlerini etkisiz hale getirmeniz çok büyük önem taşıyor.
5) Burada dikkatinizi sürekli bir düşman üzerinde yoğunlaştırın ve enerji kalkanı kullanmaya çalışın. Armory kilitli olduğundan Mission'ın kapıyı açmasını sağlayın ve içindeki sağlam malzemeleri toplayın.
6) Lower City #7 çıkışı. Eğer Vulkarlar'dan hızlandırıcıyı çalıp Bek'lerle birlik olursanız bu çıkışı kullanacaksınız. Eğer Vulkarlar'la birlik olursanız o zaman Hidden Bek Base'deki işinizi bitirdiğinizde buradan girerek Brejik'in adamıyla karşılaşacak ve hemen Swoop Race #1'e götürüleceksiniz.
7) Bu odadaki Black Vulkar size teslim olacak ve üs hakkında önemli bilgiler verecek.
8) Bu kışlalarda birçok Black Vulkar bulunuyor. Tek seferde bunların bir veya ikisiyle savaşırsanız rahat edersiniz, sıkıştığınız anda içeri el bombası atmaktan çekinmeyin. Teğmenlerin üzerlerinde #10'daki bilgisayar terminali için gerekli olan geçiş kartlarını bulacaksınız.

9) Girişteki droid'i tamir edin ve havuza girip kendisini patlatmasını sağlayın. Bu sayede alttaki dolaba erişebilecek ve Durasteel Bounding Alloy, Hair Trigger, Cardio Regulator ve Plasma Grenade sahibi olacaksınız.
10) #8'den aldığınız geçiş kartı ile terminale girerek asansörü koruyan taretleri devre dışı bırakabilirsiniz.
11) Vulkar Garage #1 çıkışı.

BLACK VULKAR GARAGE

1) Vulkar Main Base #11 çıkışı. Buradaki amacınız #8'deki laboratuarda kilitli olan hızlandırıcıyı almak. Ama bunun için öncelikle #4' gitmeniz gerekiyor.
2) Burada tamir edebileceğiniz iki droid var. Bunlardan birini #5'teki kapıları kırması için programlayabilirsiniz. #4'teki garaj bilgisayarını kullanarak da tüm güvenlik kapılarını devre dışı bırakabiliyorsunuz.
3) Bu droid'i yalnızca devriye amaçlı kullanabiliyorsunuz ve size koridordaki Vulkarlar'ı temizlemekte yardımcı oluyor.
4) Masada Garage Head Key Card bulacaksınız. Bu kart veya buradaki bilgisayar sizin #7'deki laboratuara girmenizi sağlayacak. Bilgisayarı kullanmaya karar





kenan9593

verirseniz garajdaki Swoop Bike'a aşırı yükleme yapabilir ve bu sayede bazı Black Vulkarlar'ı öldürebilirsiniz.

5) İçeride çok güçlü bir droid var ve bolca alev silahını kullanıyor. Elinizde ne var, ne yoksa bu droidi öldürmek için kullanın çünkü buna değeceğini göreceksiniz. Buradaki iki kutunun içinden 2000 kredi ve Hyper-Battle Stimulant (ve başka şeyler de) çıkıyor.

6) Buradaki tezgahı kullanarak bulmuş olduğunuz geliştirmeleri kullanabilirsiniz.

7) Bu odaya girdiğinizde konuşma sırasında seçim yapma fırsatınız olacak. İsterseniz Bek'lere ihanet ederek Vulkarlar ile birlik olabilir (DS puanı kazanmak için), ya da bunlara saldırabilirsiniz.

Eğer Gadon'u seçerseniz elemanları öldürmelisiniz. Üzerlerinden Sith Energy Shield, Aural Amplifier gibi güzel şeyler çıkıyor. Daha sonra odanın arka tarafına geçin, mayını etkisiz hale getirin ve #8'deki hızlandırıcıyı alın.

Eğer Kandon'u seçerseniz Gadon'u öldürme görevini alacaksınız. Lower City'e kadar eşlik edileceksiniz ve Gador'u öldürdüğünüzde Vulkarlar size yarışta sponsor olacak ve 500 kredi verecekler.

8) Kandon'u öldürdüğünüzde buradan Swoop Accelerator alabileceksiniz. Aldıktan sonra Gadon Thek'in yanına dönün ve Swoop Race'e ışınlanın.

SWOOP RACE

1) Mekanikle konuştuğunuzda 640xp kazanacaksınız. Size yarışın kurallarını anlatacak. Mekanikle konuştuktan sonra diğerleriyle de sohbet edebilir veya #2'deki organizatörün yanına gidebilirsiniz.

2) Yarışa başlayabilmek için konuşmanız gereken kişi bu. Ona geçmeniz gereken zamanı sorun. İlk turda geçmeniz gereken zamanı kolayca karşıladığınızı göreceksiniz. Eğer 25 ile 27 saniye arasında iyi bir derece yaparsanız başka biri sizi geçecek ve ikinci turda bu zamana karşı yarışacaksınız. Eğer 25 saniyenin altına inerseniz kimse sizi geçemeyecek ve yarışı kazanacaksınız. Böylece 330xp kazanıyorsunuz.

Yarıştan sonra konuşmalar sırasında kavga çıkacak ve Bastila sizin yanınızda savaşacak. Kavga bittiğinde onunla konuşun ve grubunuza katılmasını sağlayın. Bu iş de bittiğinde South Apartments #1'deki karargahınıza döneceksiniz. Buradan çıktığınızda Canderous Ordo'nun elçisi ile karşılaşıyorsunuz. Artık amacınız Taris'ten kaçmak.

3) Yarışı kazanana kadar Bastila burada esir tutuluyor.

SITH BASE

1) Upper City North #8 çıkışı.

2) Üsse girer girmez resepsiyonist size geliş amacınızın ne olduğunu soracak. Onu davet edildiğinize ikna edebilir, 50 kredi verebilir veya tehdit edebilirsiniz. Eğer başarısız olur veya tehdit ederseniz alarmı çalıştıracak ve bir sürü Sith askeri ile savaşmak zorunda kalacaksınız. Ortalık durulduğunda odanın ortasındaki terminali kullanarak bölüm içinde yardım alabilirsiniz. Örneğin savunma taretlerini (#9 ve #8'de) devre dışı bırakabilir, #10'daki asansörü açabilir, saldırı droid'lerinin kalkanlarını kapatabilirsiniz.

3) Bu odada da droid'ler ve bir terminal bulunuyor.

4) Buradaki kapsülde bir esir ile karşılaşacaksınız. Onu kurtarmak için karşı duvardaki beş düğmeyi doğru kombinasyonla ayarlamanız gerekiyor. Normalde-

ki sıraları yeşil, kırmızı, yeşil, kırmızı ve yeşil. Eğer tümü kırmızı olursa esir ölür, tümü yeşil olursa kurtulur. Onu kurtardığınızda 110xp ve LS puanı kazanacaksınız.

5) Buradaki droid'i tamir edip devriye moduna sokarsanız #6'da size Sith'lere karşı yardımcı olacaktır.

6) Kontrol odasındaki kapıların önlerinde mayınlar bulunuyor. Sith'lerle savaşırken mayınlara dikkat edin. Burada da bir güvenlik terminali bulacaksınız.

7) Kışlalardaki savaş biraz daha zor çünkü içeride Sith Captain de bulunuyor. Attığı el bombalarına dikkat ederek savaşın ve hepsini öldürün.

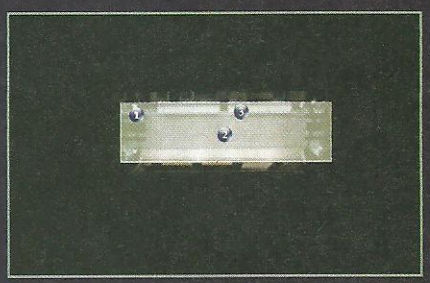
8) Üsteki üç terminalden birini kullanarak etkisiz hale getirmediyseniz kapının iç tarafında iki savunma tareti sizi bekliyor demektir. Burada Flame Thrower, Energy Protector gibi malzemeler bulacaksınız.

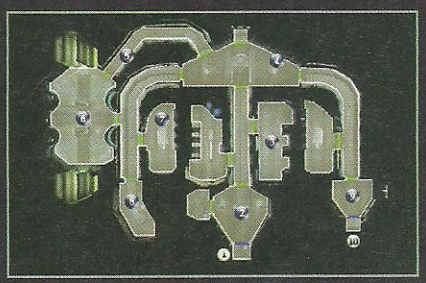
9) Bundan hemen önceki odada Sith'ler tarafından korunan bir asansör geçiş kartı var. Bunu kullanarak asansöre kolayca erişebilirsiniz. Eğer terminalleri kullanarak droid'leri ve taretleri devre dışı bırakmadıysanız burada çok zorlanacaksınız (ama sırf droid bile öldüğünde 700xp veriyor).

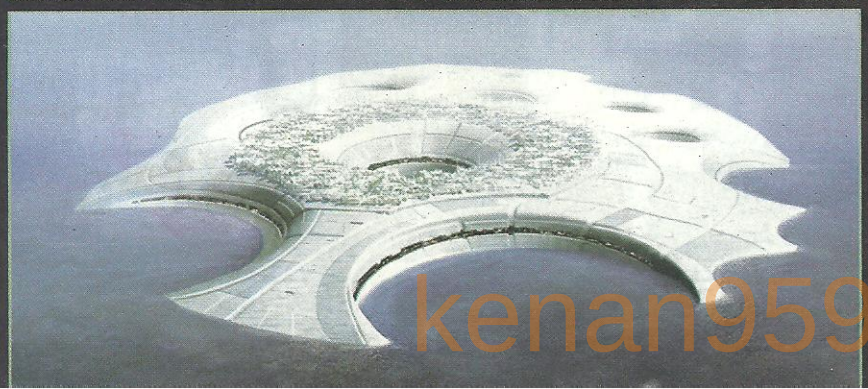
10) Bu asansörle Governer's Chambers #11'e ulaşabilirsiniz.

11) Sith Base #10'a gitmek için.

12) Sith Governor Taris kalkış kodlarına sahip olan kişi, çift taraflı kılıç taşıyor ve enerji kalkanı var. Bastila'nın ve eğer varsa droid'lerin yeteneklerine büyük iş düşecek. Cesedinin üzerinden kalkış kodları ve Strength Gauntlets alacaksı-







kenan9593

nız. Ayrıca odasındaki kutuların içinde 500 kredi ve Durasteel Bonding Alloy gibi sıkı malzemeler var.

Kodları aldığınıza göre artık Lower City Cantina #9'daki Canderous Ordo ile buluşabilirsiniz. Sizi Davik's Estate #1'e götürecek ve bir teklifte bulunacak.

DAVIK'S ESTATE

1) Davik'in turundan sonra kalacağınız yer burası. Söylediği gibi odalarda dolaşmanız ve Slave Quarters (#2) ziyaretiniz serbest ama diğer yerler yasak. Buradaki amacınız Davik'in gemisi Ebon Hawk'ı çalıp kaçmak. Öncelikle gemiye girmek için güvenlik kodlarına ihtiyacınız var. Bunun için de Guest Room'a (#7) gitmelisiniz.

2) Eğer erkekseniz kölelere zevk dolu anlar yaşamanız ve etraf hakkında ayrıntılı bilgi almanız mümkün :) Bayansanız o zaman tek erkek köleyi ikna etmek için biraz uğraşmanız gerekiyor.

3) Buradaki dolabın içinde +/- 1, -2 ve -3 Pazaak kartlarını bulacaksınız.

4) Bu odaya girdiğinizde ödül avcısı size burada ne aradığınızı soracak. Eğer onu başarıyla ikna ederseniz sorun çıkmaz. Ama aksi halde nöbetçileri çağırıyor ve üç kişiyle savaşmak zorunda kalıyorsunuz.

5) Buradaki Rodian üzerinde bilgisayar kartı taşıyor ve bu kart sayesinde iki bilgisayar terminaline erişebiliyorsunuz. Yine de #10'daki hangar güvenliğini etkisiz hale getirmek dışındaki işlemler için spike kullanmanız gerekecek.

6) Buradaki iki terminalden biri bu. Hangardaki güvenliği kaldırmak için kullanmak zorundasınız.

7) Konuk odası olmasına rağmen içeride iki düşman droid ile karşılaşıyorsunuz. Kafesteki Hudrow'u serbest bıraktığınızda size Hawk güvenlik kodlarını verecek. Artık tek yapmanız gereken #6 veya #9'daki terminalleri kullanarak hangar girişini açmak.

8) Buradaki kişi de sakinleştiremediğiniz taktirde nöbetçileri çağırıyor. Odanın arkasındaki kutuda 50 kredi ve Armor Reinforcement bulacaksınız.

9) Odadaki nöbetçileri temizledikten sonra terminali kullanabilirsiniz.

10) Kapının güvenliğini terminalleri kullanarak kapattıktan sonra buradan içeri girebileceksiniz.

11) Taris'teki son savaşınız. Kısa bir konuşmadan sonra Calo ve Taris ile savaşmaya başlayacaksınız. Calo yolunuza el bombası atarak başlıyor. Ardından dibine girip Davik'i dikkate almadan saldırmaya başlayın. Calo'nun sağlığı azaldığında bir ara demo girecek ve Taris'e saldırı başlayacak. Saldırının ardından ikisi de öldüğü için etrafta dolaşmakta serbestsiniz. Öncelikle Davik'in üzerinden Davik's War Suit ve Davik's Visor alın, ardından Ebon Hawk'a binin.

12) Kaçış sırasında Sith gemileri tarafından saldırıya uğrayacağınızdan, Hawk'ın taretlerini kontrol etmelisiniz. Saldıran tüm gemileri yok ettiğinizde Bastila ile konuşacak ve Dantooine'e inmeye karar vereceksiniz.

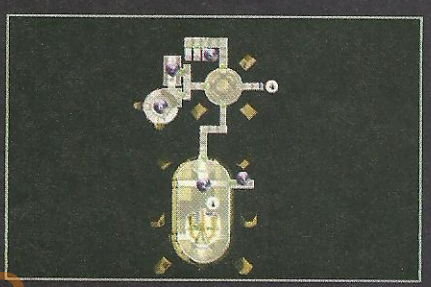
DANTOOINE
JEDI ENCLAVE

1) Hawk'tan çıktığınızda Bastila size Jedi Council'e (#6) kadar onu takip etmenizi söyleyecek. Bundan sonra galaksiyi dolaşma iznini aldığınızda tek yapmanız gereken Galaksi Haritasını aktive edip hedefinizi seçmek olacak.

2) Burada birkaç yan görev ve grup üyesi görevleri tetikleniyor.

Yakında Sasha'yı arayan Lur Arka'yı göreceksiniz. Dantooine'den sonraki ilk durağınıza giderken gemide bir kaçak olduğunu göreceksiniz. Dantooine'e geri dönüp Lur Arka'ya Sasha'nın gemide olduğunu söyleyin.

Bir NPC'nin gruba yaklaşıp Carth, Bastila, Juhani, Canderous veya Mission'ın yan görevini başlatması için o karakterle olan hikayede belli bir noktaya gelmiş olmanız gerekiyor. Bunun için de grup üyeleri ile sık sık sohbet etmeniz ve hikayelerini öğrenmeniz lazım. Yalnız görevin geçtiği bölgede bulunuyorsanız, görev tetiklenmeyecektir. Örneğin Bastila'nın görevi Tatooine'de geçtiği için, Tatooine'deyken bu görevin tetiklenmedi-



kenan9593

ğini göreceksiniz. NPC görevlerini açmak için ulaşmanız gereken hikaye noktalarını ve özetlerini açıklayalım:

Mission'ın Kardeşi: Mission ile kardeşi Griff ve Lena hakkında bilgi alana kadar konuşun ve gruba dahil edin (grupta değilse). Ardından bu bölgede biraz dolaştığınızda Lena ortaya çıkacak ve gruba yaklaşıp konuşacak. Eğer ona bilgi konusunda baskı yaparsanız Mission'ın kardeşi Griff'in Tatooine'de Czerka Corp madencilik için çalıştığını öğreneceksiniz ve ona bakmak için Tatooine'e gitme görevini alacaksınız. Tatooine'de Griff'i bulduğunuzda ise başka bir görev sizi bekliyor olacak.

Bastila'nın Annesi: Bastila ile konuşup annesi ile olan ilişkisi hakkında yeterli bilgi aldıktan sonra beş Yıldız Haritası'nın dördüncüsünü almadan önce bu bölgeye gelin, zamanında Bastia'yı tanıyan orta yaşlı biri gruba yaklaşacak ve Bastila'nın annesinin hastalığından bahsedecek. Bastila'nın annesi de Tatooine'de ve kızıyla konuşması gerekiyormuş. Tatooine'e gidip Anchorhead'e girdiğinizde Bastila'nın annesini tanıyan biri ile tanışacak ve Anchorhead Cantina'ya gideceksiniz.

Juhani'nin Geçmişi: Juhani'yle ailesinin Taris'teki kölelik günlerini öğrenene kadar konuşup oyundaki bir tetik noktasına geldiğinizde Xor isimli biri gruba yaklaşacak. Xor bir zamanlar Juhani'yi satın almak isteyen bir köle tüccarı. Konuşma sırasında Juhani sinirlenecek, onu sakinleştirici sözler söyleyerek veya "There is no emotion..." şeklinde güç kullanarak yatıştırabilirsiniz. Bu sayede LS puanı kazanacaksınız ama sonra Ebon Hawk'ın indiği Tatooine, Korriban, Kashyyyk ve Manaan dahil herhangi bir uygun yerde Xor tekrar ortaya çıkacak. Bu sefer yanında iki tane de kabadayı olacak ve savaşmak zorunda kalacaksınız.

Carth'ın Oğlu: Carth ile oğlu Dustil hakkında bilgi edinene kadar konuştuktan sonra bu görevi tetikleyebilirsiniz. Bu durumda Jordo isimli bir gruba yaklaşacak ve Dustil'in Korriban'da Sith eğitimi aldığını söyleyecek, Carth da acilen oraya gitmek isteyecek. Acele etmenize gerek yok, istediğiniz zaman gidebilirsiniz. Dustil'i Korriban'daki Sith Academy'de bulacaksınız.

Canderous'un Onuru: Canderous'un hikayesini yeterince dinlediğinizde size Mandalorian'ların Republic ile savaştığı zamanlardan ve Revan'dan bahsedecek. Bundan sonra herhangi bir tetik bölgesinde gruba Jagi isimli bir adam yaklaşacak. Savaşı sırasında yaptıklarından dolayı Canderous'u suçlayan bu adam onu Tatooine'de düelloya davet edecek. Görevi tamamlamak için Tatooine'deki Dune Sea'ye gitmelisiniz.

3) Burada Pazaak kartı tüccarı ve droid ekipmanı tüccarı bulmanız mümkün.

4) Courtyard #1 çıkışı. Zhar tarafından dışarıda dolaşmak için gönderildiğinizde çıkışın yanındaki nöbetçi droid ile konuşarak bu kapıdan çıkabilirsiniz. Bundan önce çıkmanıza izin verilmeyecektir.

5) Sol'aa ile maksimum 100 kredisine Pazaak oynayabilir ve kart satın alabilirsiniz. Eğer onu yeterince kez yenerseniz sonuçta +/- kartlar kazanacağınız son bir el teklif ediyor.

6) Dantooine'e ilk indiğinizde Konsey'in dört üyesi ile konuşmak için buraya gönderileceksiniz. Buraya girdiğinizde sohbet sizin Güç bakımından kuvvetli olduğunuza gelecek ve Jedi bu durumu tartışırken sabaha kadar geminize yollanacaksınız. Gece rüya görecek ve geminin indiği yerde Carth ile yüzleşeceksiniz. Bundan sonra tekrar Konsey'in yanına gidebilirsiniz.

Birinci Test: Jedi Konseyi ile konuşurken yalan söyler veya onları farklı şekilde ikna etmeye çalışırsanız DS puanı kazanacaksınız. Konuşmanız bitince eğitiminiz başlayacak. Training Room'da (# bulunan Zhar ile konuşun. Size ilk test olarak Jedi Kodu öğrenmenizi söyleyecek, konseydeki Vandar bu konuda size yardımcı olacak. Hazır olduğunuzda tekrar Zhar ile konuşun.

İkinci Test: Zhar ile ilk testi tamamladıktan sonra Dorak ile konuşarak sınıfınızı seçebilirsiniz: Jedi Consular, Jedi Sentinel veya Jedi Guardian. Bundan önce Zhar ile konuşarak sınıflar hakkında avantajları ve dezavantajları yönünden bilgi alabilirsiniz. Önce bir dizi soruya cevap verecek, ardından sınıf kristalinizi seçeceksiniz. Dorak'ın sorularına cevap verdikten sonra size bir sınıf önerecek ama onu seçmek zorunda değilsiniz. Jedi Consular için yeşil, Jedi Sentinel için sarı ve Jedi Guardian için mavi kristali seçin. Konuşmanız bittiği anda o sınıfta ilk levelinizi kazanacaksınız. Bundan sonra tekrar Zhar'ın yanına gidin.

Üçüncü Test: Zhar ile üçüncü testi de tamamlayınca gelip konsey ile konuşun.

Tüm testleri geçtikten sonra Jedi Ustaları size önemli konulardan bahsedecekler. Courtyard'dan (#9) Ruins'e girmeli ve Malak ile Revan'ın neyin peşinde olduğunu bulmalısınız. Görev bittiğinde konseye dönerek rapor vermelisiniz. Ancak göreve gönderilmeden hemen önce konuşmanız Ahlan Matale tarafından bir görev için kesilecek.

Matale Görevi: Vandar sizden eğer zamanınız varsa Ruins'e inmeden önce bu görevi halletmenizi isteyecek. Öncelikle Matale Grounds #4'e giderek nöbetçi droid ile konuşun. Ardından Matale Grounds #5'e gidin. Son olarak Sandral Grounds #3'e gidip droid ile konuşun ve içeri girin.

Ruins görevini tamamladıktan sonra Yıldız Haritasını bulmuş oluyorsunuz.

kenan9593

Bundan sonra tamamen özgürsünüz ve oyundaki ana görevi alıyorsunuz. Amacınız diğer dört gezegende (Tatooine, Kashyyyk, Manaan ve Korriban) bulunan Yıldız Haritalarını toplamak. Bunları bulduktan sonra kötü Darth Malak'ı durdurmalısınız. Gezegenleri istediğiniz sırayla oynayabilir ve istediğiniz zaman birini bırakıp diğerine geçebilirsiniz. Bunun için Ebon Hawk'a gidin, köprü bölgesine çıkın ve Galaksi Haritası'nı aktive ederek hedefinizi seçin.

7) Jedi Konseyi ile konuştuktan sonra burada Zhar'ı bulacaksınız. Birinci Jedi testini geçmek için Jedi Kodunu ezberlemeniz gerek. Vandar'dan kodu öğrendikten sonra Zhar ile konuşarak şu cevapları verin: "Peace", "Knowledge", "Serenity", "Harmony" ve "There is the Force".

Birinci testi geçip ikinci test için Dorak'a gidince sınıfınızı seçecek ve kristal alacaksınız. Level atladıktan sonra Zhar'ın yanına gelin, sizi ışın kılıcınızı ve kristalinizi yapmak için tezgaha gönderecek. Işın kılıcınızın orta slotunu seçin, kristalinizi seçin ve "Assemble" seçeneğine tıklayın. Yeni ışın kılıcınız hayırlı olsun. Zhar ile konuşarak üçüncü teste geçin.

Zhar sizi Ancient Grove'u temizlemeye gönderiyor. Grove #5'te bir Dark Jedi ile savaşacaksınız. Görevi başarınca Zhar'a dönün ve Padawan rütbesini alın. Şimdi tekrar konseye yollanacaksınız.

COURTYARD

1) Jedi Enclave #4 çıkışı.

2) Nemo Dantooine hakkında çok fazla bilgi sahibi bir kişi. Onunla mutlaka konuşun.

3) Jon ile konuştuğunuzda bölgedeki Mandalorian saldırıları hakkında bilgi ediniyorsunuz. Üç farklı grupları olmasına rağmen yalnızca birini mağlup etmeniz yetiyor. Grove #4'teki liderlerini ve grubu öldürdükten sonra Jon'da 250xp ve 1000 kredi alacaksınız. Diğer iki grup Matale Grounds #3 ve Sandral Grounds #7'de bulunuyor.

4) Elise'nin sevgilisi bir droid ve onu Sandral Grounds #8'de bulacaksınız. Görevi tamamlayıp Elise'ye dönün ve sonucu anlatın. Jedi Enclave #5'teki odasına gidip tekrar konuştuğunuzda 150xp kazanacaksınız.

5) Adum'dan Courtyard ve Grove bölgeleri için harita satın alabilirsiniz.

6) Bu Kath Hound grupları ile ilk karşılaşmanız olacak (ki bu kolaylarından biri). Onları öldürmenin en kolay yolu bir grup üyesini yakın, iki tanesini arkada menzilli saldırı durumunda tutmak.

7) Matale Grounds #1 çıkışı.

8) Matale Grounds #2 çıkışı.

9) Ruins #1 çıkışı. Ancient Grove #5'teki Dark Jedi'ı temizleyene kadar geçiş iznini olmayacak.

MATALE GROUNDS

1) Courtyard #7 çıkışı.

2) Courtyard #8 çıkışı.

3) Eğer Courtyard #3'te Jon ile konuştuysanız öldürmenizi istediği gruplardan birini burada bulacaksınız. Tüm enerjinizi önce Mandalorian'ı öldürmek için kullanırsanız rahat edersiniz. İşiniz bitince üzerinden Blaster Carbine'i alın.

4) İçeri giremeyeceksiniz ama Ahlan Matale dışarı çıkıp sizinle konuşacak. Üç Jedi testini de geçip Matale-Sandral görevini aldıktan sonra buraya gelin. Dışarıdaki droid ile konuşun ve Matale çıkınca ona görevi sorun. Oğlunu sağ salim geri getirebilirsiniz 1000 kredi verecek. Eğer 2000 kredi isterseniz DS puanı kazanacaksınız.

5) Matale görevini aldıktan sonra Sandral Grounds'a gitmeden önce buraya gelirseniz bir ceset bulacaksınız. Cesedin üzerinden çeşitli malzemelerin yanı sıra Casus' Diary bulacaksınız. Günlüğü Sandral Grounds #3'e götürün ve Sandral Droid ile konuşun. İçeri giriş iznini aldıktan sonra Sandral ile konuşun, kibarca konuşup günlüğü ona verir ve ödülü reddederseniz LS puanı kazanacaksınız.

6) Grove #1 çıkışı.

7) Grove #2 çıkışı.

8) Eğer Manaan'daki East Central'da bulunan Hulas'tan Genoharadan görevini aldıysanız Zuulan'ı burada bulacaksınız. Öldükten sonra ödül için Hulas'a dönebilirsiniz.

GROVE

1) Matale Grounds #6 çıkışı.

2) Matale Grounds #7 çıkışı.

3) Köprüde bir cinayeti araştıran Bolook yanınıza gelecek. Eğer burayı terk etmeyi seçerseniz bir daha bu görevi kabul etme imkanınız olmayacak. Bolook'un elinde iki şüpheli ve bir bilgi droid'i var ve yardımınızı istiyor. Her bir turda şüpheliler Rickard ve Handon'dan alabildiğiniz tüm bilgileri almaya çalışacak ve bu bilgi droid'i ile bu bilgilerin üzerinden geçeceksiniz. Elinizdeki bilgilerden memnun kaldığınızda Bolook'la konuşup sorularını cevaplayın ve yeni tura başlayın.

Birinci tur: Üç bilgi kaynağını da sorgula-

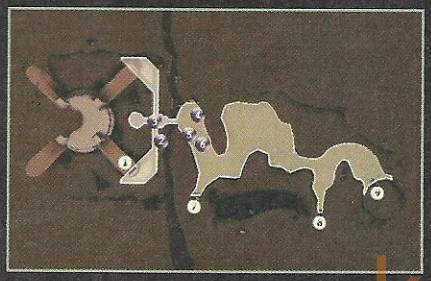
dığınızda Rickard'ın yalan söylediğini göreceksiniz. Bunu Bolook'a söyleyin.

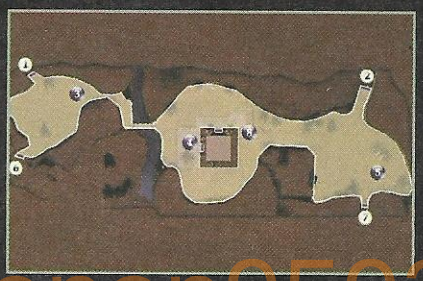
İkinci tur: Bu turda her iki şüphelinin de Calder'i öldürmek için nedenleri olduğunu anlayacaksınız. Bolook ile konuşun ve istediğiniz cevabı verin (iki suçlama da doğru çünkü).

Üçüncü tur: Bu turda Handon'un silahının çalınmasıyla ilgili yalan söylediğini fark edeceksiniz. Siz sorduğunda bunu Bolook'a söyleyin ve son tura geçin.

Dördüncü tur: Bilgi droid'ini sorgulayınca silahtaki kanın Calder'e ait olmadığını öğreneceksiniz. Bolook ile konuşun ve kanın Handon'a ait olduğunu söyleyin ve nedenini sorduğunda Handon'un topallamasından bahsedin. Bolook size suçlunun kim olduğunu soracak. Eğer ikisinden birini seçerseniz 470xp kazanıyorsunuz. Eğer ikisinin de suçlu olduğunu söyleyip nedenlerini belirtirseniz 1310xp kazanacaksınız.

4) Courtyard #3'teki Jon'un görevini aldıysanız asıl yok etmeniz gereken grubu burada bulacaksınız. Liderleri olan Sherruk oldukça zorlu bir düşman, o yüzden çok dikkatli olun. Başlarda ışın kılıcı yerine vibroblade kullanmanız daha iyi olur. Sherruk'un yanında iki Duro ve iki Man-





kenan9593

dalorian daha bulunuyor, onları el bombalarıyla meşgul etmelisiniz. Sherruk öldüğünde 750xp kazanacak ve üzerinde çok önemli malzemeler bulacaksınız. Jon'un yanına dönüp ödüllerinizi almayı unutmayın.

5) Üçüncü test için buraya yaklaştığınızda bir Dark Jedi ortaya çıkacak ve iki grup üyenizi dondurup savaşa başlayacak. Çok zorlu olmasa bile bulunduğunuz levele bağlı olarak biraz sorun yaşayabilirsiniz. Sağlığını belli bir seviyeye indirdiğinizde sizinle konuşacak ve onu Aydınlık Tarafa çekme şansınız doğacak. Juhani çok güçlü bir Jedi olduğundan gruba katmanız tavsiye edilir.

Onu aydınlık tarafa çekmek için eğer ikna yeteneklerini yüksekse kullanabilir veya onu nazik bir dille konseyin onu affedeceğine inandırabilirsiniz. Bu sayede 1200xp kazanacaksınız. Zhar'ın yanına döndüğünüzde hem rütbeniz artacak, hem de 800xp kazanacaksınız. Dantooine'den ayrıldığınız gibi Juhani grubunuza katılacak.

6) Sandral Grounds #1 çıkışı.

7) Sandral Grounds #2 çıkışı.

SANDRAL GROUNDS

1) Grove #6 çıkışı.

2) Grove #7 çıkışı.

3) Sandral Estate'e girmeniz için tek yol üç Jedi testini de geçmiş ve Matale-Sandral görevini almış olmanız. Bundan sonra dışarıdaki droid ile konuşursanız Sandral ile konuşmak için içeri girmenize izin verecek. Ancak isterseniz buraya girmeden önce Sandral'ın oğlunu bulmayı tercih edebilirsiniz. Geri döndüğünüzde droid ile konuşarak içeri girin. İçeriden Shen'i kurtardıktan sonra dışarıda Rahasia ile buluşacak ve LS puanı kazanma fırsatı yakalayacaksınız.

4) Sandral Estate #1 çıkışı.

5) Sandral Estate #3 çıkışı. Önce Sandral ile konuşup ardından kızı Rahasia'ya Matale'nin kayıp oğlu Shen ile ilgili yardım etmeyi seçerseniz bu yan kapıdan girebilirsiniz. Rahasia size anahtarı verecektir.

6) Burada Kath Hound'lar ile çok zorlu bir savaş yaşayacaksınız çünkü başlarında da Albino var. Onu öldürdüğünüzde 750xp kazanacaksınız.

7) Burası Mandalorian grubu ile son karşılaşacağınız yer. Onları öldürdükten sonra üzerlerini arayıp işinize yarayacak malzemeleri toplamayı unutmayın.

8) Courtyard #4'teki Elise'nin aradığı droid C8-42 burada bulunuyor. Kath Hound'lara karşı onu korumalı, ardından da konuşmalısınız. İsteği üzerine onu öldürmeden önce Elise'ye nedenlerini anlatacağını söyleyin. Öldürdükten sonra Elise'ye gidip olanları anlatabilirsiniz.

9) Crystal Cave #1 çıkışı. Eğer NPC sohbetlerine kulak misafiri olduysanız geliştirilebilir ışın kılıcı kristalleri hakkında birşeyler duymuşsunuzdur. İşte onları bulacağınız yer burası.

SANDRAL ESTATE

1) Sandral Grounds #4 çıkışı.

2) Buraya ilk gelişinizde sizi Sandral karşılayacak. Eğer daha önce Casus' Diary'i (Matale Grounds #5) bulduysanız ona günlüğü geri vererek 150xp kazanabilir veya ödülü reddederek LS puanı alabilirsiniz. Günlüğü getirseniz de, getirmeseniz de Sandral sizinle konuştuktan sonra gitmenizi isteyecek. Ancak bundan hemen önce kızı Rahasia gelip Nurik tarafından esir tutulan Shen'i kurtarmanızı isteyecek. Ona yardım etmeyi kabul edince size buranın yan kapısının anahtarını verecek. Ön kapıdan çıkın ve yan kapıdan tekrar içeri girin.

3) Sandral Grounds #5 çıkışı. Bu tarafta bolca droid ile savaşacaksınız.

4) Buradaki güvenlik paneli üzerinde spike kullanarak droid'leri temizleyebilirsiniz.

5) İçeride bir sentry droid bulunuyor, onu tamir edip devriye moduna sokun.

6) Önce hücrenin dışındaki mayını etkisiz hale getirin ve eğer grubunuzda security yeteneği olan biri yoksa kapıyı kırarak içeri girin. Shen kaçmak istiyor ama Rahasia'yı (#7) arkada bırakmak istemiyor. Rahasia ile konuştuktan sonra Shen'e haberleri verin, anında dışarıya ışınlanacaksınız.

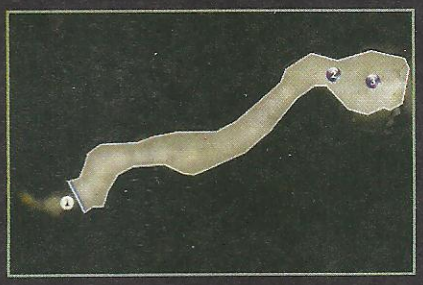
7) Shen'i bulana kadar Rahasia size pek fazla şey söylemeyecek. Shen'i bulduktan sonra Rahasia'yı ikna etmeniz hiç de zor olmayacak. Bundan sonra yapmanız gereken Shen'e durumu anlatmak.

CRYSTAL CAVE

1) Sandral Grounds #9 çıkışı. Buraya girdikten kısa süre sonra Kinrath adında örümcek benzeri yaratıklarla karşılaşacaksınız.

2) Burada ise sizi bir Kinrath sürüsü bekliyor. Eğer yuvarlak bölgede fazlaca ilerlerseniz savaşmanız gereken yaratıklara bir de Hive Kinrath katılacak.

3) Burada her biri farklı ışın kılıcı geliştirmesi barındıran değerli kristal formasyonları bulunuyor. Bunlar arasında Rubat Crystal, Bondar Crystal ve farklı

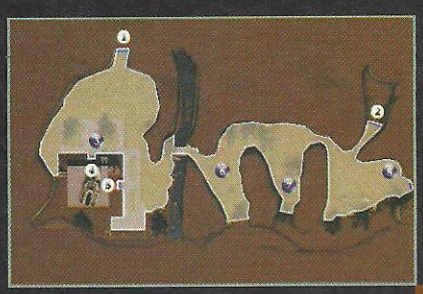


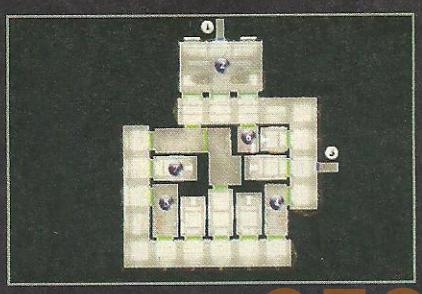
renkteki normal kristaller (Mavi ve Sarı gibi) de var. Buradaki Kinrath kozalarını kırdığınızsa ise bir sürü Kırmızı kristal bulacaksınız.

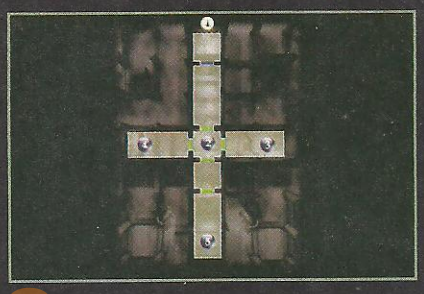
RUINS

1) Courtyard #9 çıkışı.

2) Bu merkez bölgeye girdiğinizde bir Ancient Droid ile karşılaşacaksınız. Onunla konuştuğunuzda size harabeler hakkında çok önemli bilgiler verecek. Ama yine de istediğiniz bazı bilgileri ondan alamıyorsunuz, örneğin güney kapısının nasıl açılacağını (ki ardında bir Yıldız Haritası var) söylemek için ona buna değer olduğunu kanıtlamanız gerektiğini söylüyor. Yani güney kapısını açmak için önce batı ve doğu kapılarının ardındaki testleri geçmeniz gerekiyor. Yine bu







kenan9593

odada bulunan cesedin üzerini araştırırsanız Sigil Crystal ışın kılıcı geliştirmesi ve ilk Jedi cüppenizi bulabilirsiniz.

3) Buraya girdiğiniz anda bir Guardian Droid ile karşılaşacaksınız ve size saldıracak. Eğer ışın kılıcı veya blaster silahı kullanmaya kalkarsanız bu savaş sizin için çok zor geçecek demektir. Bunun yerine tek yapmanız gereken vibroblade kullanmak, droid'in savunmasını çok kolay biçimde yaracak ve kısa sürede droid'den kurtulmuş olacaksınız. Bu sorunu atlattıktan sonra arkadaki Ancient Terminal'e yaklaşın ve onunla konuşun. Bunun ardından seçenek geldiğinde datapad'inizi yerleştirin ve son olarak bir kez daha konuşun. Size bir bulmaca soracak, cevabı şu şekilde: "Oceanic", "Arboreal", "Grassland". Doğru cevapları verdiğinizde buradaki testi tamamlamış oluyorsunuz. Terminalin önündeki hurdalıkta işinize yarar bir şeyler bulmanız mümkün.

4) Buraya girdiğinizde aynı #3'te olduğu gibi bir Guardian Droid sizi düşmanca karşılıyor. Yine aynı taktiği kullanarak droid'i parçalara ayırın ve odanın arkasındaki Ancient Terminal'i aktive edin. Diğerinde olduğu gibi bu terminalle de öncelikle konuşun, ardından datapad'inizi yerleştirin ve son olarak bir kez daha konuşun. Bu terminal size diğer terminalin sorduğu sorunun tam zıttını soracak. Bu sefer vermeniz gereken cevaplar ise şöyle: "Desert", "Volcanic" ve "Barren". İki odadaki testleri de geçtiğinize göre artık güney kapısına girememeniz için bir sebep kalmadı demektir.

5) İşte burası Dantooine'deki son görevi gerçekleştireceğiniz yer. Buradan çıkıp Dantooine'den ayrıldıktan sonra bütün galaksi serbestçe dolaşmanız için sizi bekliyor olacak (dört gezegen olsa da dolaşacak inanılmaz büyüklükte bir alanınız var). Güney odasına girin ve aygıtın açılıp tüm galaksinin holografik haritasını önünüze serişini seyredin. Bastila gezegenlerden dördünün yeri hakkında yorumlar yapacak ve kayıp olan veriler hakkında konuşacak. Anladığınız kadarıyla bu dört gezegenin hepsine tek tek yolculuk yapıp kayıp olan Yıldız Haritalarını bularak, kayıp verileri yerine koyacaksınız.

Buradan çıkın ve Jedi Konseyi'nin yanına gidin. Bunun için ister Ebon Hawk'a ışınlanabilir, isterseniz yürüyerek gidebilirsiniz. Konseyle konuştuğunuzda size Star Forge'un yerini bulmak için Tatooine, Kashyyyk, Manaan ve Korriban gezegenlerini araştırma görevini verecekler. Ebon Hawk'a binin ve galaksi haritasının olduğu köprüye çıkarak istediğiniz bir gezegeni seçin. Eğer tam olarak belli olmasa da gezegenleri belli bir zorluk seviyesine göre oynamak isterseniz önce Tatooine, ardından Kashyyyk, sonra Manaan ve en son olarak da Korriban gezegenlerini seçebilirsiniz.

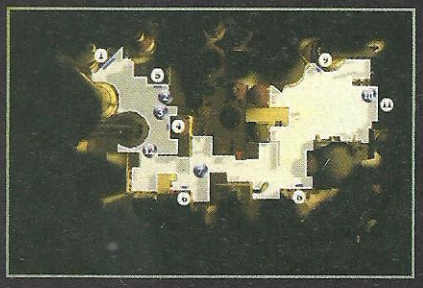
Dantooine'den ayrıldığınızda ilk uzay savaşınızla karşılaşacaksınız. Taretleri kullanıp nişan alarak size saldıran gemilerin tümünü yok etmeniz gerekiyor. Bu kolay mini oyunu geçtikten sonra yolunuza devam edebilirsiniz. Artık tüm galaksi önünüzde sizi bekliyor ne de olsa...

Tatooine

ANCHORHEAD

2) Sharina Fizark Tatooine'den ayrılmak için Desert Wraid Plate satmak zorunda ama bunu Fazaa Utral'a satabilmek için Hunting License'a ihtiyacı var. Eğer bu görevi kolayca halletmek istiyorsanız ona 500 kredi vererek malzemeyi satın alabilirsiniz. Eğer onun yerine satmak isterseniz öncelikle Czerka Office #3'ten lisans almanız gerekiyor.

7) Burada üç tane Dark Jedi ile karşılaşacaksınız. Daha önce birden fazla Jedi ile savaşmadığınız için hazırlıksız yakalandığınız taktirde zorlanabilirsiniz.



Üzerlerinden Damin Crystal ve Sith Assassin Pistol gibi değerli mallar çıkacak.

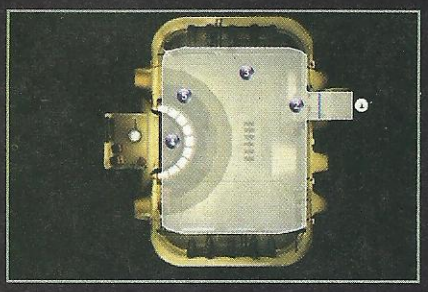
10) Iziz sizden arkadaşlarını Sand People Enclave #3'ten kurtarmanızı isteyecek. Sand People görevine başlamak için Czerka Office #2'ye gidin. Jawa'ları kurtardıktan sonra Iziz'e dönüp ödülünüzü alabilirsiniz.

12) Calo Nord'u öldürdükten sonra burada Senni Vek ile karşılaşacaksınız. Size datapad'inizi düşürdüğünüzü söyleyecek, datapad'i alıp okuduğunuzda şifreli bir mesajla karşılaşacaksınız. Eğer Manaan, East Central'de Hulas'ı yalnız başınıza ziyaret ederseniz DS puanı kazandıracak bir sürü ödül avı görevi açabilirsiniz.

CZERKA OFFICE

3) Hunting License için bu bayanla konuşmanız gerekiyor. Ama bunun için Gaffi Stick almak üzere Sand People Chieftain'ı öldürmeniz gerektiğini söyleyecek. Dışarıda karşılaşacağınız Dayso Cooh size bu şarttan nasıl kurtulabileceğinizi anlatacak. Eğer barışçı bir çözüm istiyorsanız Droid Shop'a gidip HK-47 satın almalı, çölde bir kaç Sand People ile savaşarak cüppelerini almalı ve droid olmayan karakterlerinize giydirmelisiniz.

Eğer Mission'ın kardeşi görevini açtıysanız bu bayanla konuşarak Griff hakkında soru sorabilirsiniz. Size Griff'in Sand People Enclave #4'te tutulduğunu söyleyecek.

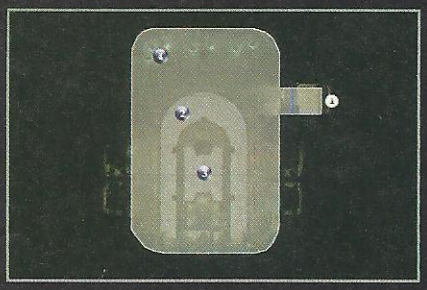


Gaffi Stick'i aldıktan sonra memura getirin ve 1300xp ile 500 kredi kazanın.

5) Eğer Mission'ın kardeşi görevi gereğince Griff'i Enclave'den kurtarırsanız burada bulacaksınız. O da size bir görev verecek. Kabul ederseniz Kashyyyk - Upper Shadowlands'ten Tach Glank alıp ona getirmeniz gerekiyor.

ANCHORHEAD CANTINA

4) Eğer Bastila'nın annesi görevini açtıysanız (Jedi Enclave #2) Helena'yı burada bulacaksınız. Kavuşmalarının ardından annesi sizden Bastila'nın babasının günlüğünü bulmanızı isteyecek. Günlüğü bulmak için Eastern Dune Sea'ye gidebilmek için öncelikle Czerka Office #3'ten Sand People görevini almış olmanız lazım. Krayt Dragon'u öldürdükten sonra Eastern Dune Sea #5'teki mağarada günlüğü bulacaksınız. Günlüğü Helena'ya geri vermeyi unutmayın.



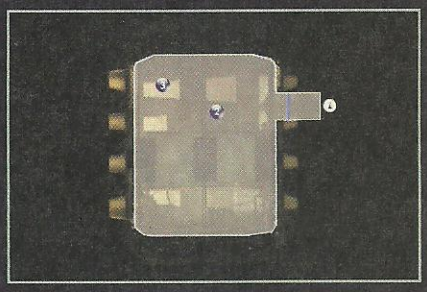
kenan9593

DROID SHOP

2) Yuka Laka size 5000 kredi karşılığında HK-47 droid'i satıyor. Eğer ikna yeteneğiniz varsa fiyatı önce 4000'e, ardından 2500'e düşürmeniz mümkün. Sand People - Czerka anlaşmazlığını barışçıl yoldan çözmek istiyorsanız bu droid'i almanız lazım. Bundan sonra o da grubunuzun bir üyesi oluyor.

3) HK-47'yi dört kez geliştirerek Uber-Assassin konumuna taşıyabiliyorsunuz, ama bunun için yüksek repair yeteneklerine ihtiyacınız var. Geliştirmeler için gerekenler ve sonuçları şöyle:

1. **Tamir (10. level repair yeteneği gerekir): Base Dexterity'i 14'ten 16'ya çıkar.**
2. **Tamir (12. level repair yeteneği gerekir): Base Dexterity'i 16'dan 18'e çıkar.**
3. **Tamir (14. level repair yeteneği gerekir): Vitality Regeneration +1.**
4. **Tamir (17. level repair yeteneği gerekir): Base Dexterity'i 18'den 19'a, Vitality Regeneration +2'ye çıkar.**



DUNE SEA

3) Tanis sizden droid'lerdeki tuzakları kaldırmanızı isteyecek. Burada sadece tek bir hata hakkınız var, iki kez hata yaptığınızda Tanis ölecek. Droid'lere tek tek tıklayın ve tanı moduna girmek istediğinizi seçin. Böylece her droid için farklı bulmacayla karşılaşacaksınız. Cevaplar şöyle:

Droid A: Node 2 yanlış bilgi veriyor.
Droid B: Eksik olan değer 7.
Droid C: 120 Large Pulse ayırın.
Droid D: Cevap 31-13-12-14 * 23-41-12-14

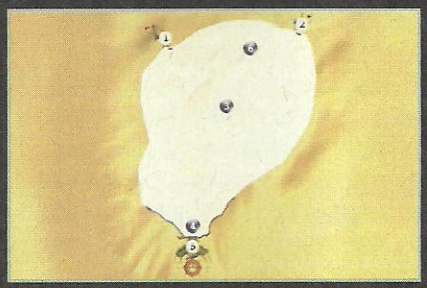
7) Burada karşılaşacağınız Sand People nöbetçilerinin tümünü öldürün ve üzerlerini arayarak giysilerini alın. Sand People Territory'e geçebilmek için grubunuzdaki droid'ler hariç herkesin bu giysilerden giymesi gerekiyor.

10) Eğer Canderous'un Onuru görevini aldıysanız (Jedi Enclave #2) burada Jagi ve birkaç arkadaşı ile karşılaşacaksınız.

Jagi geçmişte olanlar için Canderous'u suçlamaya başlayacak. İsterseniz Jagi ile dövüşebilir veya doğru diyalogları seçerek ikilinin kavga etmemesini sağlayabilirsiniz.

SAND PEOPLE TERRITORY

4) Eğer barışçıl yolu seçerseniz Sand People Enclave'e ikinci gelişinizde buradaki nöbetçiye elinizde Moisture Vaporators olduğunu söylerseniz sizi Chieftain'ın yanına götürecektir.

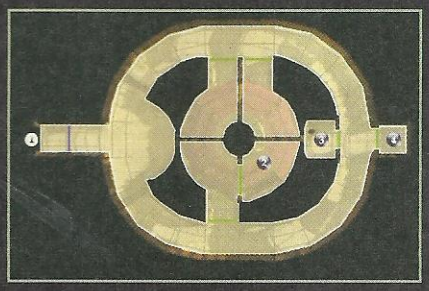


SAND PEOPLE ENCLAVE

1) Enclave'e ilk girdiğinizde ilerleyerek Chieftain ile karşılaşın. Eğer buraya barış için geldiyseniz ve Sand People size saldırmıyorsa, sakın etraftaki Wicker Bin'lere dokunmayın. Bunu yaparsanız kızacaklar ve saldıracaklardır.

2) Chieftain ile konuşabilmek için HK-47'ye sahip olmanız gerekiyor. HK'dan

kenan9593



barışçıl çözüm istediğinizi söylemesini isteyin. Şefin ne istediğini sorun, Moisture Vaporators bulacağınızı söyleyin ve çıkın. MV'yi Czerka Office #4'teki Greeta Holda'dan satın alabilirsiniz. Elinizde MV'lerle Sand People Territory #4'e gelince nöbetçi sizi şefin yanına götürecek. İkinci konuşma sırasında MV'leri verin ve Gaffi Stick'i alın. Şimdi şefe Star Map hakkında soru sorduğunuzda Eastern Dune Sea'de buna benzer birşey gördüğünü söyleyecek ve haritasını verecek. Eğer Anchorhead #10'daki Iziz'in arkadaşlarını veya Mission'ın kardeşini kurtarma görevlerini açıksa şeften onları serbest bırakmasını isteyebilirsiniz.

Eğer barışçıl olmayan çözümü tercih ederseniz şef ve Sand People ile olan savaşınız sizi oldukça zorlayabilir. Savaş dar bir alanda gerçekleştiğinden herkesle ilgilenmek zorunda kalıyorsunuz. Şef öldüğünde üzerinden Gaffi Stick'i alın.

3) Buradaki Jawa'lara onları kurtarmaya geldiğinizi söyleyin. Ödül için Iziz'in yanına dönmelisiniz.

4) Mission'ın kardeşi görevinin son ayağı işte burası. Eğer Mission grubunuzdaysa Griff ile burada konuşacaklar. Eğer değilse Docking Bay'e döndüğünüzde ikisini konuşurken göreceksiniz. Bundan sonra Griff Czerka Office #5'e dönecek.

EASTERN DUNE SEA

3) Komad sizden mağaradaki Krayt Dragon'u madenlere çekmenizi isteyecek. Bunun tek yolu yakınına bir Bantha götürmek. Bunun için ihtiyacınız olan Bantha Fodder'ı eğer şimdiye kadar Dune Sea'den almadıysanız Sand People Enclave'in girişinin hemen yakınında yerde birkaç tane bulabilirsiniz. #4'e giderek Bantha'ta dokunun. Sizi takip etmeye başladıklarında #4'te anlatıldığı gibi zor bir savaşa karışacaksınız.

Mağaraya girdikten sonra: Eğer çözümü takip ediyor ve ikinci Yıldız Haritanızı aldıysanız mağaradan dönüşte burada Calo Nord ve dört arkadaşıyla karşılaşacaksınız. Bu da zor savaşlardan biri, Calo savaşa el bombası atıp enerji kalkanını çalıştırarak başlıyor. Savaş bittikten sonra Calo'nun üzerinde Mandalorian Heavy Boots, Calo Nord's Battle Armor ve 2000 kredi bulacaksınız.

4) #3'te Komad ile konuşup Bantha Fodder topladıktan sonra buradaki Bantha'lardan birine dokunduğunuzda sizi mağaraya doğru takip etmeye başlayacaklar. Ancak bu sırada ortaya dört tane Sand People Elite çıkıp size saldıracak. Her birine ayrı ayrı konsantre olarak hepsini öldürün. Bundan sonra tekrar bir Bantha'ya dokunun, ardından Komad ile konuşun.

5) Mağaranın girişindeki bir cesedin üzerinde Jedi Master Robe bulacaksınız. Eğer Bastila'nın Annesi görevinde günlük bulmanız gerekiyorsa Yıldız Haritasının yanındaki çantanın içine bakmayı unutmayın. Günlüğü Anchorhead Cantina #4'teki Helena'ya götürerek xp kazanabilirsiniz.

Tatooine Yıldız Haritası: Ona dokunduğunuzda günlüğünüz güncellenecek ve 2000xp kazanacaksınız. Eğer bu sizin ikinci veya dördüncü haritanız ise mağaradan çıkarken Calo Nord veya Darth Bandon ile savaşmanız gerekecek.

Kashyyyk

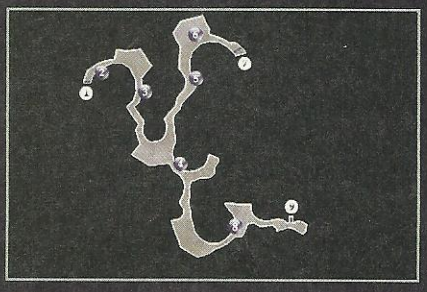
CZERKA LANDING PORT

4) Eli ile konuşursanız Matton ile olan olayı öğreniyorsunuz. Upper Shadowlands #5'te bozuk bir droid var. Eğer droid'in parçalarını ayırır ve kafasını alırsanız Eli'nin Matton'u kandırdığını öğreneceksiniz. Onu buraya getirip Eli'ye gösterdiğinizde Matton sinirden delirecek. Eğer onu yatıştırmayı başarırsanız LS puanı kazanacaksınız. Bundan sonra Eli kaçarak gidecek ve Matton ile tekrar konuşabileceksiniz. Matton artık Eli'nin dükkanının başında ve dükkan hakkında soru sorduğunuzda size 500 kredi verecek.

7) Taraf olacağınız Chieftain'i (Freyyr veya Chuundar) seçtikten sonra buraya geldiğinizde eğer Feryyr'i seçtiyseniz Wookie ve Czerka çalışanları arasındaki savaşa şahit olacaksınız. Wookie'ler için savaşacaksınız, pek zorlanacağınız bir yer değil.

THE GREAT WALKWAY

3) Eğer daha önce karşılaşmadıysanız, Calo Nord'u öldürdükten sonra burada Senni Vek ile karşılaşacaksınız. Size datapad'inizi düşürdüğünüzü söyleyecek, datapad'i alıp okuduğunuzda şifreli bir



mesajla karşılaşacaksınız. Eğer Manaan, East Central'de Hulas'ı yalnız başınıza ziyaret ederseniz DS puanı kazandıracak bir sürü ödül avı görevi açabilirsiniz.

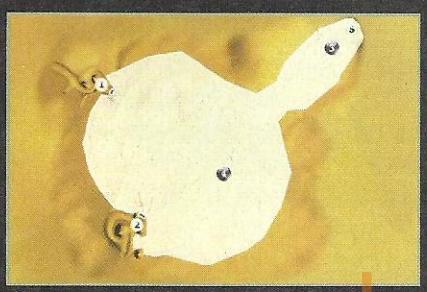
4) Chieftain Chuundar ile konuşana ve Upper Shadowlands'e gönderilene kadar buradaki nöbetçi sizi salmayacak. Ardından onu serbestçe geçebilirsiniz.

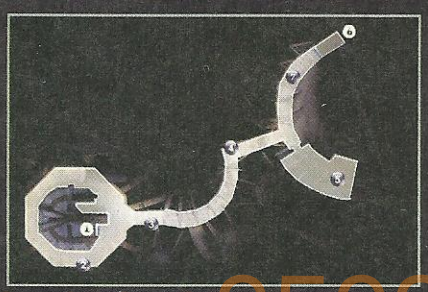
8) Chieftain ile konuştuktan sonra bu yoldan gelirken Chorrwal'ın Kinrath'larla savaştığını göreceksiniz. Savaşa girip yardımcı olduktan sonra Chorrawl ile konuşabiliyorsunuz. Kendisi Lower Shadowlands'e sürülen Freyyr'in arkadaşı olduğundan onu Wookie gelenekleri ve yasaları hakkında konuşmaya ikna edebilirsiniz.

Freyyr ile tanıştıktan sonra: Lower Shadowlands'ten dönerken eğer Freyyr ile birlik olmaya karar verdiyseniz Chorrawl sizi iki Wookie grubu arasındaki son yüzleşme için Chieftain's Hall'e götürecek.

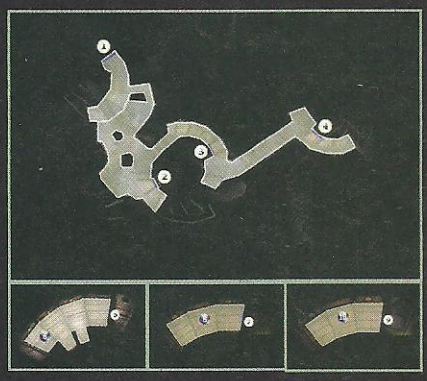
RWOOKRRORRO VILLAGE

1) Eğer sonuçta Chuundar ile birlik olur ve Freyyr'in işini bitirirseniz Woorwill'in görevini (#8) yapamayacaksınız. Chuun-





kenan9593



dar ile son yüzleşmenin ardından köye giremeyeceksiniz. Eğer Freyyr ile birlik olursanız bu görevi istediğiniz gibi yapabilirsiniz.

3) Woorwill's Home (#7) girişi.

4) Worrroznor's Home (#9) girişi. Woorwill'in görevinin sonunda buraya geleceksiniz.

6) Köye ilk geldiğinizde doğrudan Chuundar'a götürüleceksiniz. Kardeşi Zaalbar'ı özgür bırakabilmek (ve Yıldız Haritasını bulabilmek) için Chuundar için "Mad Wookie"nin (yani Freyyr'in) icabından geleceğinizi kabul etmeniz gerekiyor. Freyyr Chuundar ve Zaalbar'ın babası ve Lower Shadowlands #6'da bulunuyor.

Freyyr ile birlik olduktan sonra: Eğer Freyyr ile birlik olursanız Great Walkway #8'e gelip Chorrawl ile konuştuğunuzda buraya getirileceksiniz. Freyyr ile birlik olmuş olsanız dahi burada size son bir karar şansı tanınacak. Eğer Chuundar'ı seçerseniz Freyyr ve birkaç kişi ile, Freyyr'i seçerseniz Chuundar ve birçok kişi ile savaşacaksınız. Savaş bittiğinde Freyyr ile konuştuğunuzda 3510xp kazanacak ve Bacca's Ceremonial Blade alacaksınız. Eğer Freyyr ile savaşırsanız bu sefer 2835xp ve DS puanı kazanıyorsunuz.

Lower Shadowlands'te Freyyr'i öldürdükten sonra: Upper Shadowlands'teki Gorwooken sizi Chuundar ile konuşmanız için buraya getirecek. Konuşmanın sonunda DS puanı, Bacca's Ceremonial Blade ve 2835xp kazanacaksınız. Bundan sonra Great Walkway'e götürüleceksiniz ve bir daha köye giremeyeceksiniz.

8) Buraya ilk geldiğinizde Woorwill ile konuşarak kayıp Wookie Rorwoor'u öğrenin. Bununla ilgili kanıtı Upper Shadowlands #7'deki Wookie cesedi üzerinden çıkan malzemeler sayesinde edineceksiniz. Eğer Upper ve Lower Shadowlands'ten geçip Freyyr'i öldürürseniz bu göreve bir daha geri dönemeyeceksiniz. Bu yüzden eğer Freyyr'i öldürmek istiyorsanız kanıtı bulur bulmaz buraya getirmeniz gerekiyor. Kanıtı getirin ve önce Woorwill'e gösterin. Ardından kanıtı Jaarak'a sunun. Bundan sonra Worrroznor'a gidip kanıtı ona da göstermeniz gerekiyor.

10) Worrroznor'a Bolt Casing'i sorduğunuzda bunun Jaraak'a ait olduğunu söyleyecek ve Woorwill ile Jaraak içeri girecekler. Eğer Jaarak'ı ölüm cezasından kurtarabilirseniz LS puanı kazanacaksınız. Bunun için Worrroznor'a ölümden başka ceza alternatifi olup olmadığını sorun. Ardından ona kanıt olarak Datapad'i gösterin. Hem bir sürü LS puanı alacak, hem de yeni bir arkadaş edinmiş olacaksınız.

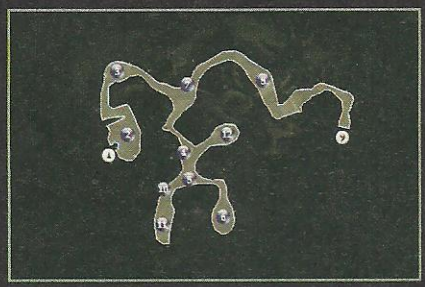
UPPER SHADOWLANDS

2) Eğer buradaki Yıldız Haritası sizin ikinci veya dördüncü haritanız olacaksa burada Calo Nord veya Darth Bandon ile karşılaşacak ve savaşacaksınız.

Freyyr'den sonra Lower Shadowlands'ten dönerken: Eğer Freyyr'i öldürdüyseniz Gorwooken hala #1'de duruyor olacak. Ama eğer Freyyr ile birlik olmayı seçtiyseniz Gorwooken burada sizi iki arkadaşı ile bekliyor olacak ve size saldıracak.

3) Burada katarn'larla dövüşen bir adam göreceksiniz. Savaşın ardından size onunla kampında (#4) buluşmanızı söyleyecek.

4) Eğer Jolee'ye yardım etmeyi kabul



ederseniz, size Yıldız Haritasını bulmak konusunda yardımcı olacağını söylüyor. Jolee için avcılardan kurtulmanız lazım ama Jolee barışçıl bir çözümü tercih edeceğini söylüyor. Avcıları #8'de bulabilirsiniz.

Avcılardan kurtulduktan sonra: Jolee'ye dönün ve ona avcıları anlatın, böylece Jolee Bindo grubunuza katılacak. Bundan sonra yapacağınız şey avcıların boşalttığı alandan #9'a geçmek, Jolee buradaki güç kalkanını geçmenizi ve Lower Shadowlands'e ulaşmanızı sağlayacak.

5) Droid'in parçalarını kurtarın ve kafasını alın. Bu sayede Czerka Landing Port #4'teki Eli Gand'ın Matton'u kandırdığını öğreneceksiniz. Matton'un görevini tamamlamak istiyorsanız bunu şimdi yapmanız gerekiyor. Freyyr ile birlik olduğunuzda artık Matton'ı bulmanız mümkün olmayacak.

7) Buradaki cesedin üzerinde Rwookrrorro Village #8'deki Woorwill'in görevini tamamlamak için ihtiyacınız olan Bolt Casing ve Datapad kanıtlarını bulacaksınız. Eğer Freyyr'i öldürürseniz bu görevi tamamlayamayacağınızdan böyle bir planınız varsa hemen köye dönmeniz gerekiyor.

8) Burada Commander Dern ile karşılaşacaksınız ve onun için Tach isimli ufak yaratıkları öldüreceksiniz. Tach öldürdükten sonra üzerlerinden çıkan Gland'ları alın. Eğer öldürme yanlısı değilseniz ve yine de Gland gerekiyorsa (Mission'ın kardeşi görevi için) kamptaki kilitli metal kutuları açabilirsiniz.

Avcılardan kurtulmak: Barışçıl yolla halletmek için kamptaki nöbetçilerle konuşun ve Czerka Sonic Device hakkında bilgi alın. Bu cihazları kapatmanın bir yolu olup olmadığını sorduktan sonra, bunları kapatmaya ikna etmeye çalışın. Eğer işe yaramazsa 200 kredi rüşvet verin. Eğer başarılı olursanız size cihazın kodunu verecekler, siz de cihazı aktive edip kodu girerek onları kapatacaksınız. Tüm nöbetçiler ayrıldıktan sonra Jolee ile konuşun.

10) Eğer Manaan, East Central'da Hulas'tan ikinci görevi aldıysanız burada bir ceset bulacaksınız. Cesedin üzerinden Grawwaar (#11) ile ilgili bir datapad çıkıyor.

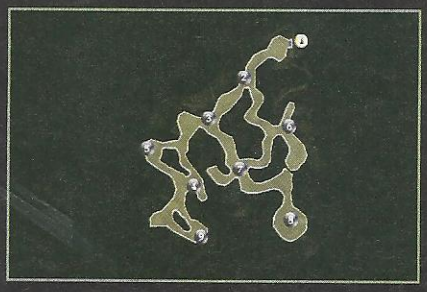
11) Eğer Manaan, East Central'da Hulas'tan ikinci görevi aldıysanız burada Grarwwaar'ı bulacaksınız. Onu öldürdükten sonra #12'ye geçin.

12) Buradaki Tach ile konuştuktan sonra ona saldırın. Bu Tach'lardan biri kılık değiştirmiş olan Rulan. Onu öldürünce Hulas'a dönebilirsiniz.

LOWER SHADOWLANDS

2) Buraya ilk gelişinizde Grrrwahrr ile karşılaşacaksınız. Ona Mandalorian'larla olan savaşında yardım edin ve iyileştirin. Size Mandalorian'ların bölgedeki silahsız kişilere saldırdıklarını söyleyecek ve liderlerini öldürmenizi isteyecek. Eğer kabul ederseniz üç bölgedeki (#3, #4, #5) gruplarla savaşmanız gerekiyor. Basit bir görev olmasına rağmen sonunda kazancınız oldukça iyi. Mandalorian liderini

kenan9593



öldürdüğünüzde Grrrwahrr'a miğferini getirince Echani Vibroblade sahibi oluyorsunuz.

3) Grup üyelerinin silahlarını kaldırın ve burada dolaşmaya başlayın. Üç mandalorian üzerinize saldıracak ve onları öldürdüğünüzde cesetlerinin üzerinde datapad bulacaksınız.

4) Yine silahsız biçimde burada dolaştığınızda ikinci grup da size saldıracak. Bu sefer cesetleri aradığınızda datapad'in yanı sıra bir de Swoop Bike Signal Device bulacaksınız.

5) En batıdaki Swoop Bike'ı aktive edin ve #4'te bulduğunuz Signal Device'ı yerleştirin. Mandalorian lideri ortaya çıkacak ve savaş başlayacak. Öldüklerinde liderin üzerinden Mandalorian Battle Armor ve Mandalorian Helmet'i alın ve Grrrwahrr'ın yanına geri dönerek ödülünüzü alın.

6) Freyyr'e ilk yaklaştığınızda size saldıracak ve etrafınız sarılacak. Burada isterseniz siz de saldırılara karşılık verip onu öldürmeyi tercih edebilir, veya ona Zaalbar ve Chuundar hakkında sorular sorabilirsiniz. Size Ritual Area'daki (#8) yaratığın üzerinden Bacca's Blade'i alıp getirmenizi isteyecek. Yaratığı dışarı çıkarabilmek için Viper Kinrath cesedine gerek duyacaksınız (#7).

Bacca's Blade'i aldıktan sonra: Freyyr'e geri döndüğünüzde onu Chuundar için öldürme seçeneğiyle birlikte bıçağı verme seçeneğiniz de olacak. Eğer öldürürseniz Yıldız Haritasını aldıktan sonra Upper Shadowlands #1'deki Gorwooken'le buluşarak Chuundar'ın yanına gitmelisiniz. Bıçağı verirseniz 650xp kazanacaksınız ve size onunla taht odasında buluşmanızı söyleyecek. Bundan sonraki son adım Yıldız Haritasını (#9) bulmak olacak.

7) Bu bölgede bir sürü Viper Kinrath bulacaksınız. Eğer Freyyr için Bacca's Blade görevini yapıyorsanız cesetlerden birini alın ve #8'e gidin.

8) Girişin hemen yanında bir sarmaşık göreceksiniz. Sarmaşığı aktive edin ve Viper Kinrath cesedini sarmaşığa bağlayın. Demonun ardından bir Tarentatek ile savaşacaksınız. Onu öldürdükten sonra cesedinden Bacca's Blade'i alıyorsunuz. Ayrıca cesedi araştırdığınızda Guun Han'ın günlüğünü bulacaksınız. Bu günlük daha sonra bulacağınız iki günlükle ilintili (Korriban, Shyrack Caves #4 ve Korriban, Tomb of Naga Sadow #4'te bulunuyorlar). Circlet of Saresh'i incelemeyi de unutmayın.

9) Bilgisayarla konuşmadan önce mayınları etkisiz hale getirin, holografik figüre yaklaşın ve konuşun. Hazır olduğunuzda önce Yıldız Haritasını sorun. Ardından başarısız olursanız ne olacağını sorun. Son olarak da reddedilmenin anlamını sorun. Böylece teste başlayabileceksiniz.

Eğer sorulara Aydınlık Taraf'a uygun cevaplar verirseniz profile uymadığınızdan iki droid ile savaşmak zorunda kalacaksınız. Eğer Karanlık Taraf'a uygun cevaplar verirseniz profile uyacak ve savaşmadan Yıldız Haritasını alabileceksiniz. Yalnızca üç soru olmasına rağmen vereceğiniz cevaplar gidişatı etkileyecekler, sorular ve cevapların şu şekilde:

Soru 1, Zaalbar hakkında: LS puanı için Zaalbar'a güvendiğinizi söyleyin. DS puanı için Zaalbar'ı suçlayın.

Soru 2, savaş hakkında: LS puanı için şehri tahliye edeceğinizi söyleyin. Bu cevap sonucunda profile uymayacaksınız ve droid'ler size saldıracak. Eğer nötr cevap olarak şehrin savunmasını güçlendireceğinizi söylerseniz yine droid'ler saldırıyor. DS puanı için 10 gün içinde saldıracağını ve şehre bir şey yapmayacağını söyleyin. Böylece üçüncü soruya hak kazanacaksınız.

Soru 3, ikinci sorunun savaş tehdidi olmayan hali: LS puanı için daha fazla can kurtaracağınızı söyleyin. Bu cevabı verirseniz size bir şans daha verilecek. Eğer doğru cevabı verirseniz tekrar Karanlık Taraf'a çekileceksiniz ve Yıldız Haritasıyla beraber 2800xp kazanacaksınız. Eğer taraftsız cevap olan kahramanlığı seçerseniz droid'ler saldıracak. LS puanı için bilgisayara karşı gelmeyi ve Yıldız Haritasını almayı seçin. DS puanı için saldırıya izin vereceğinizi söyleyin. 2800xp kazanacak ama Karanlık Taraf'a doğru büyük bir yol almış olacaksınız.

Eğer droid'lerle savaşmanız gerekirse Jolee'in Disable Droid gücünü kullanın. Tek başına Jolee ile bile bu iki droid'in hakkında gelebilirsiniz. İkisi de öldüğünde bilgisayarla tekrar konuşun ve Yıldız Haritasının yanı sıra 2800xp kazanın.

Manaan

AHTO WEST

2) Eğer buraya girdiğinizde grubunuzda Jolee varsa Elora ile karşılaşacak ve uzun bir sorgu görevini tetikleyeceksiniz. Görev Elora'nın kocası Sunry ile ilgili, East Central'da bir Sith öldürmekle suçlanıyor.

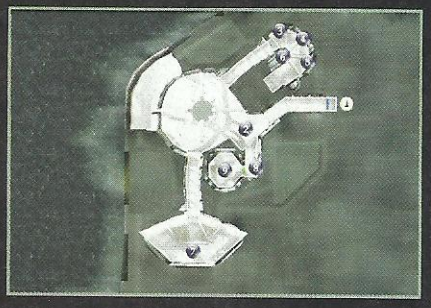
I. Elora önce Ahto West #7'deki Selkath High Court'a gitmenizi istiyor. Oraya gidip Shelkar ile konuşun ve bu davada hakem olmak istediğinizi söyleyin.

II. East Central'daki otele giderken Elora ile konuşun ve ona Sunry'nin geçmişi hakkında sorular sorun.

III. East Central #8'deki otele giderek otel müdürü Ignus ile konuşun. Ignus'u silah sesini Sunry otelden ayrıldıktan sonra duyduğunu söylemesi için ikna edebilirsiniz.

IV. Ignus'tan sonra East Central #9'daki Firith Me ile konuşun. Firith'i ikna ederek Sith'in bir Dark Jedi olduğunu öğrenin.

V. East Central #10'daki odada Gluupor ile konuşun ve Sunry'nin madalyonunu



odaya onun koyduğunu söylemeye ikna edin.

VI. Otelden çıktığınızda East Central #11'de bir adamla karşılaşacaksınız. East Central #6'daki Republic Embassies bilgisayar odasına girin, bilgisayar üzerinde spike kullanın ve Sunry ile ilgili verileri indirin.

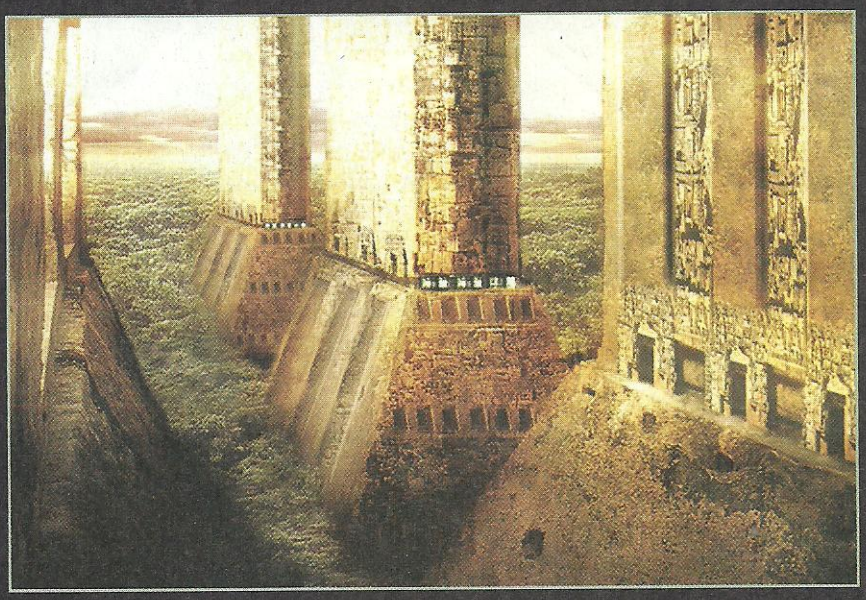
VII. Ahto West #2'ye gelerek Elora ile konuşun ve Sunry'nin masum olmayabileceğini söyleyerek veri kaydını gösterin.

VIII. #8'deki hapsin dışındaki nöbetçi ile konuşarak içeri girin. Önce Sunry ile konuşun ve ona datapad'i göstererek suçunu itiraf etmesini sağlayın.

IX. Warden ile konuşun ve Sunry'nin davasının başlamasını talep edin. Sizi Selkath High Court'a götürecek.

X. Sunry'nin suçlu olduğunu veri kaydını göstermeden kanıtlamak için soru sormadan hızlıca davanın bitmesini sağlayın. Sunry suçlu bulunacak ve 300xp alacaksınız. Eğer ilk konuşma sırası size

kenan9593



geldiğinde Sunry'nin suçlu olduğunu ve kanıt olarak elinizde veri kaydı olduğunu söylerseniz 400xp alacaksınız.

XI. Eğer Sunry'nin suçsuz olduğunu göstermek istiyorsanız önce Ignus ile konuşacaksınız. Eğer onu ikna ettiyseniz silah sesini Sunry gittikten sonra duyduğunu söyleyecek, etmediyseniz Sunry aleyhine tanıklık yapacak. Firith Me'yi sorgularken ona Dark Jedi'ı, ardından cinayeti görüp görmediğini sorun ve başka soru sormayın. Gluupor'a madalyonu yerleştirip yerleştirmediğini ve cinayeti görüp görmediğini sorun. Elora'ya Sunry'nin ilişkisini sorun. Son olarak Sunry'e otele ilişkisini bitirmeye gitseydi Sith'in itiraz edip etmeyeceğini sorun. Kapanış konuşmasında ise ilk olarak kimsenin cinayeti görmediğini, ardından Sunry'nin ilişkisini bitirmeye gittiğini söyleyerek konuşmanızı bitirin. Sunry suçsuz bulunacak, 500 xp kazanacaksınız ve East Central ve Ahto East'teki ana tüccarların mal fiyatları ucuzlayacak.

5) Shaelas sizden kızı Shasa ve arkadaşlarına ne olduğunu bulmanızı isteyecek. Sith Base #16'da bulunmaları gerekiyormuş ama öncelikle Sith Base #15'e giderek ölen Selkath'tan token almayı unutmayın. Onların yanına gittiğinizde Sith'in token yardımıyla onları kullandığını söyleyin. Eğer Shasa'yı inandırabilirseniz Shaelas'tan 600xp alacaksınız.

7) Buraya Sunry davasını da sayarsak üç kez geleceksiniz.

Sith Base'i bastıktan sonra buraya gönderileceksiniz, Avukat tutmak yerine kendinizi savunmayı tercih edin. Eğer Sith Base #18'den datapad alır ve bunu mahkemeye sunarsanız serbest bırakılacaksınız. Eğer datapad'i almadıysanız mahkemeye burada diplomatik nedenlerden ötürü bulunduğunuzu ve Sith'lerin size saldırdığını söyleyin; yine serbest kalacaksınız.

Buraya ikinci kez Hrakert Station dönüşü geleceksiniz. Eğer köpekbalıklarını zehirlemişseniz Manaan'dan gönderileceksiniz. Eğer istasyonu havaya uçurduysanız o zaman bunu mahkemeye söylediğinizde serbest bırakılacaksınız.

EAST CENTRAL

5) Yıldız Haritasını bulabilmek için Roland Wann ile konuşmalısınız ancak bilgi karşılığında ilk olarak onun için bir iş yapacaksınız. Sith Base'e sızmanız, Sith Base #5'teki droid'in veri modülünü almanız ve Roland'a getirmeniz gerekiyor. Üsse girmek için Roland size üç seçenek sunacak: #7'deki elçilikte tutulan Sith mahkumu sorgulayabilir, #6'daki elçilik bilgisayar odasında spike kullanabilir veya size vereceği kartı kullanarak Docking Bay'deki hangar yoluyla üsse inebilirsiniz.

Sith Üs Kartlarını Kırmak: Bunun için #6'daki bilgisayar odasına girin, teknisyen size şifre kırma hakkında biraz bilgi verecek. Odanın sağındaki bilgisayarı kullanın ve şu cevapları girin: 22, 18, 64, 2, 6, 7. Bu sayede elde edeceğiniz kartı Ahto East #4'teki Sith Base girişinde kullanabilirsiniz.

Sith Üssünden Veri Modülünü Aldıktan Sonra: Üsten çıkıp High Court'ta yargılandıktan sonra veri modülünü Roland'a verin. Roland sizden su altı madenini incelemenizi isteyecek.

Hrakert Rift'ten Sonra: Hrakert Rift'ten çıktığınızda Roland Wann ile bulaşacaksınız. Ona istasyonda olanları anlattığınızda 500 kredi, 900xp ve Cardio Power System kazanıyorsunuz. Bundan sonra Republic Embassy'den çıktığınızda tekrar High Court'a götürülüp yargılanacaksınız.

12) Sith Üssü'ne sızıp droid'den verileri aldıktan sonra bu odadan Hraker Station #1'e inebileceksiniz.

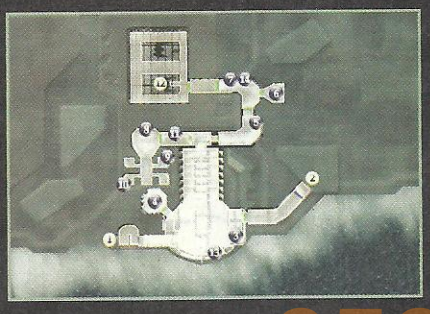
13) Burada bulunan Hulas'ın görevlerine başlayabilmek için Calo Nord'u öldürmüş ve Senni Vek ile karşılaşmış olmalısınız. Hulas'ın başına ödül koyduğu kişiler şöyle: Lorgal (Manaan, East Central #14), Zuulan Sentar (Dantooine, Matale Grounds #8), Vorn Daasraad (Tatooine, Sand People Territory #6), Rulan Prolik (Kashyyyk, Upper Shadowlands #11) ve Ithorak Guldar (Manaan, Docking Bay).

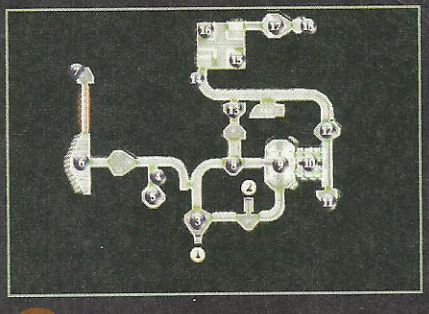
SITH BASE

4) Buradaki bozuk droid'i tamir ederek devriye moduna sokabilirsiniz. Ana hedefiniz olan bitişikteki odada size geniş bir saldırı olacağından bu oldukça işinize yarayacaktır.

5) Bu odadaki bozuk droid'den veri modülünü almanız gerekiyor. Ama içeri girdiğinizde iki savaş droid'i ve Sith askerleriyle karşılaşacaksınız. Savaşın ardından doğu duvarındaki dolabı açarak içinden Security Decryption Interface ile Universal Computer Interface'i alın. Bozuk droid'in üzerini arayın ve veri modülünü çıkarın.

7) Güneydoğu duvarında buhar kontrol vanası bulunuyor, buharı kapatarak koridorda rahatça gezinebilirsiniz. Ayrıca buradaki bilgisayar panelini kullanarak Sith Base'deki çoğu odaya girmeniz





kenan9593

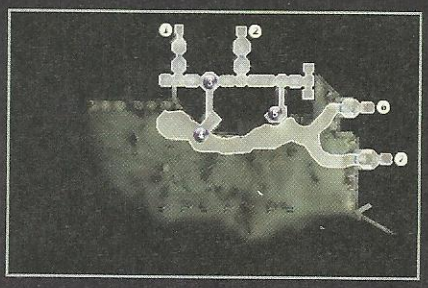
mümkün. Hazır buradayken #13'teki enerji alanını kapatmanız önerilir.
9) Güney tarafında öncelikle öldürmeniz gereken bir Sith Captain var. Cesedinin üzerinde su pompası analiz datapad'i bulacaksınız ve bu sayede #10'daki akış kontrol kapıları hakkında bilgi edineceksiniz.
10) Her iki "Door Controls" kısmına da basın ve soldaki kapıdan (kuzeydeki) içeri girin. Bu odadaki kapı kontrolünü aktive edin ve yandaki kapıdan girin. Sağdaki duvardan akış kontrolünü aktive edin ve kapıdan geçin. Son olarak koridordaki son kapıyı aktive edin. #12'deki bilgisayarı kullanarak #13'teki enerji alanını kaldırabilirsiniz.
18) Bu odada önünde mayın bulunan dolabın içinde Sith'lerin planlarını içeren datapad'i bulacaksınız. #1 nolu bölgeden çıkarken Selkath tarafından yakalanıp High Court'a götürüleceksiniz. Orada datapad'i kanıt olarak sunarak serbest kalabilirsiniz.

HRAKERT STATION

1) Buradaki temel amacınız #6 veya #8'de bulunan Sonic Emitter'ı almak ve bir Environment Suit bulmak.
3) Hrakert Rift'ten dönerken eğer Manaan Yıldız Haritası ikinci veya dördüncü haritanız olduysa burada Calo Nor veya Darth Bandon ile karşılaşacaksınız.
5) Buradaki Jedi cesedinin üzerinden Sigil Crystal ve Jedi Master Robe alabilir ayrıca güney duvarındaki bozuk droid'i tamir ederek devriyeye çıkarabilirsiniz.
6) Duvardaki dolabın içinde istasyondaki iki Emitter'den biri bulunuyor.
7) Burada da dışarıda dolaşabilmeniz için gerekli olan Enviro Suit var.
8) Duvardaki dolabın içinde istasyondaki iki Emitter'den biri bulunuyor.
9) Kapıyı #7'den aldığınız Enviro Suit ve #6 veya #8'den aldığınız Sonic Emitter ile aktive edin. Bundan sonrasına yalnız başınıza devam edeceksiniz. Bu çıkış sizi Sea Floor #1'e götürecek.
10) Kapıyı #7'den aldığınız Enviro Suit ve #6 veya #8'den aldığınız Sonic Emitter ile aktive edin. Bundan sonrasına yalnız başınıza devam edeceksiniz. Bu çıkış sizi Sea Floor #2'ye götürecek.

SEA FLOOR

1) Buradaki asıl amacınız #6 veya #7'deki Kolto Control binasına girmek.
4) Kısa demonun ardından firaxa'lar ile karşı karşıya kalacaksınız. Kendinizi savunmak için sizi fark edene kadar onlara yaklaşın. Size doğru yüzmeye başlayıp da yaklaştıklarında Sonic Emitter'i kullanın.
6) Buradan Kolto Control #1'e geçebilirsiniz. İçeride sizi bir grup Insane Selkath beklediğinden hazırlıklı olmalısınız.
7) Buradan Kolto Control #2'ye geçebilirsiniz. İçeride sizi bir grup Insane Selkath beklediğinden hazırlıklı olmalısınız.

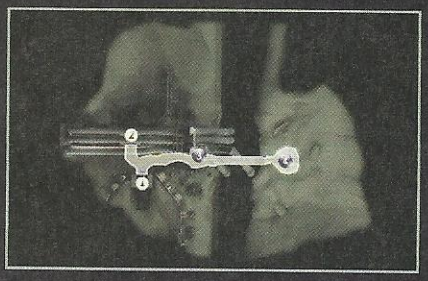


KOLTO CONTROL

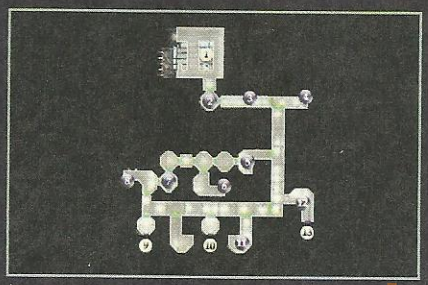
5) Buraya ilk girişinizde bu odayla kuzeydeki birbirinden ayıran büyük bir enerji alanı ile karşılaşacaksınız. Eğer enerji alanına dokunursanız içerideki kişiler odanın basıncını değiştirip tüm kapıları kapatacaklar ve basıncı boşaltıp onlarla konuşmak veya kapıyı kırmak için yalnızca 60 saniyeniz olacak. Eğer basıncı boşaltmayı tercih ederseniz odadaki kontrol paneli işinize yarayacaktır. Ya da enerji alanına tekrar dokunarak içeridekilerle konuşabilir ve onları incitmek için gelmediğinizi söyleyebilirsiniz.
6) Onlarla konuşurken dev bir Firaxa balığının dışarıda serbest olduğunu öğreneceksiniz. Kono size yemek kanallarına yerleştirebileceğiniz zehir konservesinden bahsedecek. Sami ise eğer maden istasyonunu havaya uçurabilirseniz yaratığın ayrılabileceğini söyleyecek. Birinci yol DS, ikinci yol LS için. Konuşmanız bittiğinde #7'ye giderek Hrakert Rift #1'e geçin.

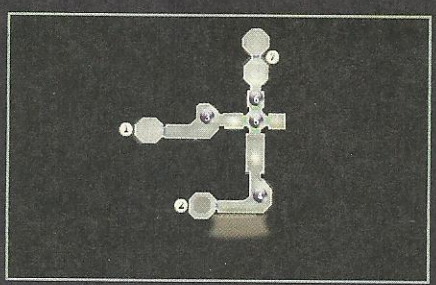
HRAKERT RIFT

1) Buradaki temel amacınız #3'teki Kolto Control Panel'i kullanarak #4'teki Yıldız Haritasını korumakta olan dev firaxa'dan kurtulmak.
2) Buradaki işiniz bittiğinde veya haritayı almadan önce Manaan'a dönmeniz gerekirse bu çıkışı kullanarak Hrakert Station #13'e ulaşabilirsiniz.
3) Buradaki paneli kullanarak Kono'nun size verdiği zehir konservesini yemek kanallarına yerleştirebilir veya zehirli kimyasallarla ilgili bir transfer bulmacasını çözerek istasyonu havaya uçurabilirsiniz. Eğer zehir yerleştirirseniz exp kazanmayacaksınız ve yüzeye çıktığınızda yargılamanın ardından derhal Manaan'dan gönderileceksiniz. Ayrıca galaksideki tüm sağlık malzemelerinin fiyatları da artmış olacak. Bunun için kontrol paneli aktive edin ve zehir yerleştirme seçeneğini seçin. Şimdi #4'teki Yıldız Haritasını alarak 2000xp kazanabilir ve

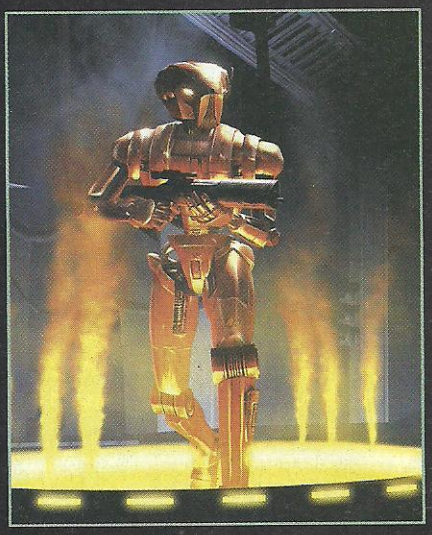


#2'deki çıkışı kullanarak Hrakert Station'a erişebilirsiniz. Yine de mahkemede vereceğiniz tek bir cevap dizisi sizi sürgünden kurtarabilir. Bunun için ilk önce yemek makinesinin suya zehir karıştırdığını, ardından bunun sizin hatanız olmadığını ve makinenin bozulduğunu, sonra yaptığınızı kabul ettiğinizi ama çok şey bildiğiniz için size birşey yapamayacaklarını, son olarak da eğer sizi Manaan'dan sürerlerse Kolto'nun yok edildiğini anlatacağınızı söyleyin. Böylece jüri köşeye sıkışmış olacak ve Manaan'dan sürülmekten kurtulacaksınız.
Kimyasal dağılımı: Eğer zehir yerine kimyasallarla oynayıp istasyonu havaya uçurmaya karar verirseniz sağdaki konteynıra (Container Pod), soldaki konteynırdan (Injector) dört farklı sıvı yollamanız gerekiyor. Bunun için şu işlemleri yapın:
I. Container Pod'u doldurun (container = 5 sıvı)





kenan9593



II. Container'dan Injector'a transfer yapın (container =2, injector = 3)
III. Injector Pod'u boşaltın (container =2, injector = 0)
IV. Container'dan Injector'a transfer yapın (container =0, injector = 2)
V. Container Pod'u doldurun (container = 5, injector = 2)
VI. Container'dan Injector'a transfer yapın (container =4, injector = 3)

Bina yok edildiğinde dev firaxa çekilecek ve haritaya erişebileceksiniz.

4) Firaxa'dan kurtulduktan sonra buradaki Yıldız Haritasına dokunduğunuzda 2000xp kazanacaksınız. Şimdi #2'deki çıkışı kullanarak grup üyelerinizin yanına dönebilirsiniz. Manaan'a çıktığınızda Republic Embassy'nin içinde Roland Wann ile konuşacaksınız. Ondan ödülünüzü aldıktan sonra Embassy'den çıkarken bu sefer High Court'a götürüleceksiniz. Eğer istasyonu yok ettiyseniz takdir ve saygı kazanacaksınız.

KORRIBAN

DRESHDAE

1) Korriban'daki ilk amacınız Sith Academy'e girebilmek. Bunun için önce Yuthura Ban hakkında bilgi almalısınız. Bunu Cantina'da (#10) bulunan bir Sith'ten veya Academy Entrance #4'te bulunan Sith Guard'tan öğrenebilirsiniz.

4) Eğer Cantina'daki Yuthura ile konuşup ona yalan söylerseniz Akademiye girebilmek için bir Sith madalyonuna ihtiyacınız olacak. Buraya geldiğinizde grubunuza bir Apprentice saldıracak. Onu öldürdükten sonra üzerinden Sith Medallion'ı alabilirsiniz. Madalyonu Yuthura'ya gösterdiğinizde size Akademiye giriş izni verecek.

11) Yuthura'nın varlığını öğrendikten sonra onu burada bulabilirsiniz. Yuthura size gerçekten bir Sith olmak isteyip istemediğinizi soracak. İsterseniz niyetinizin bu olmadığını açıkça söyleyebilir, Sith adetlerini öğrenmek istediğiniz yalanını söyleyip onu ikna etmeye çalışabilir veya DS puanı için bunu gerçekten istediğinizi söyleyebilirsiniz. Eğer onu ikna ederseniz sizi baş öğretmen Uthar ile tanıştırmak üzere Akademiye götürecek. Eğer yalan söylemeyi beceremez veya niyetinizin bu olmadığını söylerseniz Yuthura sizi reddedecek ve içeri girmek için Sith Medallion bulmanız gerekecek. Bundan sonra #4'te size bir Sith Apprentice saldıracak ve üzerinden aradığınız madalyon çıkacak. Bunu Yuthura'ya götürdüğünüzde sizi Sith Academiy'e götürecektir.

Valley of the Dark Lords'ta Dak Vesser ile konuştuktan sonra: Eğer Dak ile Valley of the Dark Lords #4'te konuştuysanız ve kaçtıysa, onu Cantina'da bulacaksınız. Juhani ile olan ilişkisini biraz daha anlatacak ve Korriban'dan gideceğini söyleyecek. Onu tehdit edin ve buna izin vermeyip onu öldüreceğinizi söyleyin. Eğer Juhani grubunuzda değilse kavga başlayacak ve onu öldürdüğünüzde üzerinde oyundaki tek Eralam Crystal'i bulacaksınız.

SITH ACADEMY

1) Uthar ile konuştuktan sonra kendinizi burada bulacaksınız.

2) Yuthura'yla ilk konuşmanız size Uthar'ı zehirleyerek yerine geçmek istediğini söyleyecek. Bu görevi kabul etmek zorundasınız ama nasıl davranacağınız size kalmış.

Diğer öğrencileri geçip final testine kalmak için Uthar tarafından (#8) prestij kazanmalısınız. Uthar'ı etkilemek için ne kadar çok şey yaparsanız, diğer öğrencilerin arasından o kadar kolay sıyrılırsınız. Yuthura'dan prestij kazanmanın tüm yollarını öğrenin. Size #4'teki kız öğrenci Lashowe'dan ve Valley of the Dark Lords'taki öğrencilerden bahsedecek. Ayrıca ona Sith Kodunu da sorduğunuzda bu bilgiler sayesinde Uthar'dan prestij kazanabilirsiniz.

Uthar'a Yuthura'nın planından bahsetmek: Her ne kadar Yuthura sizi uyarmış olsa da bunu yaptığınızda prestij kazanacaksınız. Uthar size bir datapad verecek ve siz de onu #13'teki Adrenas'a götürüp Yuthura'yı zehirleyeceksiniz.

Uthar'la konuştuktan sonra Yuthura'ya dönmek: Uthar'dan datapad'i aldıktan sonra Adrenas yerine Yuthura'ya gelerek Uthar'ın planını anlatabilirsiniz. Bu şekilde size Uthar'ın #10'daki yatağına yerleştirmeniz için zehir ve kendi odasının kartını verecek.

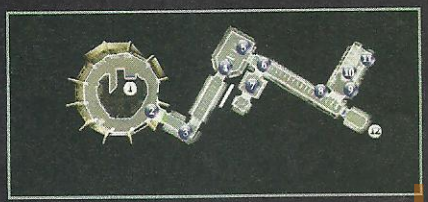
4) Yuthura'yla prestij fırsatlarını konuştuysanız Lashowe'dan görev alabilirsiniz. Başlarsa şüpheci davransa da teklifinizi kabul ettiği zaman sizinle Valley of the Dark Lords #7'de buluşacak. Eğer bu görevi almazsanız Yıldız Haritasını aldıktan sonra Lashowe ile savaşmak zorunda kalacaksınız ve üzerinde bir Firkrann Crystal bulacaksınız.

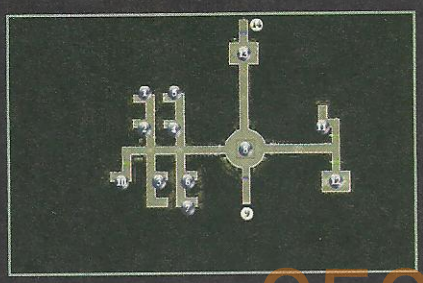
8) Uthar'a tamamladığınız prestij görevlerini anlatmak için uğramanız gerekiyor. Diğer öğrencileri geçmek için mevcut olan prestij yollarından yarısını yapmanız yeterli. Bunları yapıp Uthar'la konuştukta ya size daha yapmanız gerektiğini, ya da final testi için hazır olduğunuzu söyleyecek. Prestij fırsatları şunlar:

I. Sith Kodu (Sith Academy #8): Yuthura'dan Sith kodunu öğrendikten sonra Uthar'a rapor verebilirsiniz. Vermeniz gereken cevaplar sırasıyla şu şekilde: "Passion", "Strength", "Power", "Victory", "My chains are broken". Son olarak da bir doğru-yanlış sorusuna cevap vermeniz gerekiyor. Yalnızca Force ile ilgili sorduğu sorunun cevabı doğru, diğerlerine yanlış demelisiniz.

II. Yuthura'nın Planı (Sith Academy #8): Uthar's Yuthura'nın onu zehirleme planından bahsettiğinizde prestij kazanacaksınız.

III. Silah Deposu Sorgusu (Sith Academy #11): #11'de bir sorgu görevlisi ve bir mahkum göreceksiniz. Sorgu görevlisi sizden bilgisayarda doğruluk enjeksiyonları kullanarak gizli silah deposunun yerini öğrenmenizi isteyecek. Ondan bilgileri aldığınızda sorgu görevlisini öldürmeli ve Ut-





kenan9593

har'a rapor vermelisiniz.

IV. Asi Öğrenciler (Shyrack Caves #2): Yuthura'dan veya #13'teki öğretmenlerden bu öğrenciler hakkında bilgi aldıktan sonra Valley of the Dark Lords #3'teki mağaraya gidin. Onları LS puanı için kurtarabilir veya DS puanı için öldürebilirsiniz. Onları serbest bıraksanız da Uthar'a öldürdüğünüzü söyleyerek prestij kazanabilirsiniz.

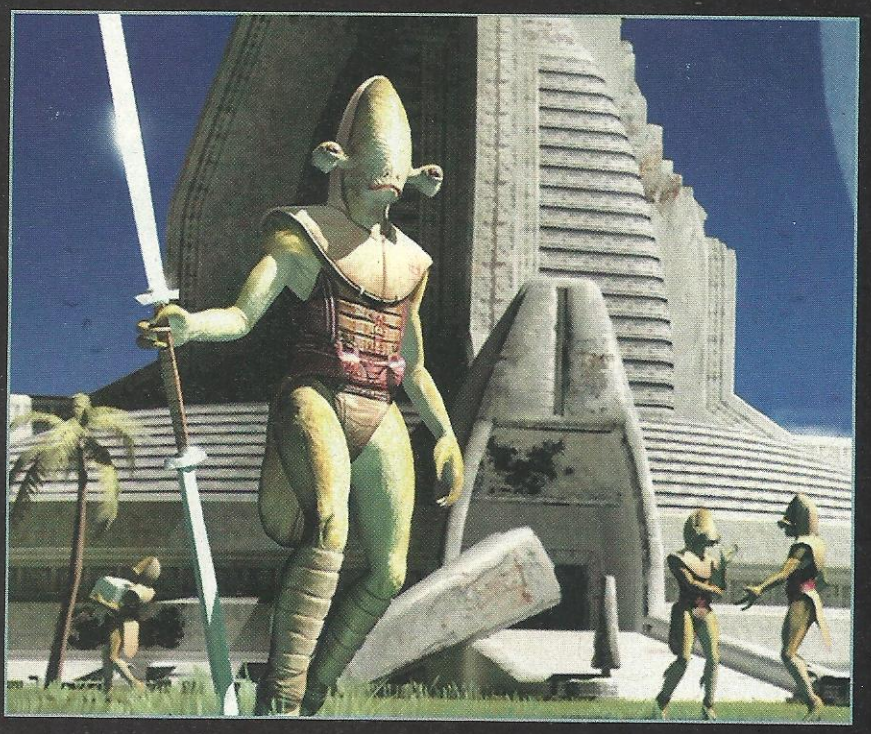
V. Lashowe (Valley of the Dark Lords #7): Lashowe'u Valley of the Dark Lords'ta dua ederken göreceksiniz. Çağırdığı Tuk'ata yaratıklarını öldürdükten sonra Lashowe ile dövüşmeli ve holocron'u almalısınız. Bunu Uthar'a götürdüğünüzde prestij kazanacaksınız.

Bu beş görevi de yaptığınızda Tomb haritalarına girmenize gerek kalmadan son test için gerekli prestij puanını toplamış olacaksınız.

Yeterli Prestij Topladıktan Sonra: Uthar size son test için hazır olduğunuzu söylediğinizde #1 nolu odanıza gidecek ve hazır olduğunuzda tekrar Uthar ile konuşarak Tomb of Naga Sadow #1'e götürüleceksiniz. Testin ardından tekrar Akademiye döndüğünüzde karşınızda düşman bulma ihtimaliniz çok yüksek.

11) Eğer çok yüksek bilgisayar yetenekleriniz yoksa burada sorgu sırasında DS puanı kazanacaksınız. Mahkumun arkasındaki metal kutunun içinden Droid Heavy Plating Type III almayı unutmayın. Eğer sorgu görevlisinin ağzından laf almayı başarırsanız bilgisayarda "katatonik durum için serum uygulama" seçeneği çıkacak ve bu seçenek sayesinde mahkumu serbest bırakıp silahların yerini öğrenebileceksiniz. Aksi halde mahkumu sınıra gelene kadar ağır, orta ve hafif dozlarda serum vermeniz gerekecek. Ağır doz 5, orta doz 3, hafif doz ise 2 birim değerinde. Mahkuma tam 9 birim serum vermeniz lazım, üzerine çıktığınız anda mahkum ölür. 9 birim verdiğinizde silahların yerini sorup öğrenebilirsiniz. Bilgiyi aldıktan sonra sorgu görevlisi sizi tebrik edecek ve Uthar'a anlatmak isteyecek. Ama prestij için bunu sizin yapmanız gerektiğinden onu öldürmeniz tavsiye edilir.

13) Yıldız Haritasını bulduktan sonra bu odaya girdiğinizde son test sırasında Yuthura ile birlik olup gitmesine izin vermediğiniz taktirde tüm akademi size karşı düşman olmuş olacak. Bu yüzden çok büyük bir savaş yaşayacaksınız. Ama



Yuthura'nın gitmesine izin verirseniz siz de buradan rahatça geçebileceksiniz.

VALLEY OF DARK LORDS

2) Eğer bu sizin ikinci veya dördüncü haritanız olacaksa burada Calo Nord veya Darth Bandon ile karşılaşacaksınız.

4) Eğer Juhani grubunuzdaysa burada Dak Vesser ile karşılaşacaksınız. Konuşmaları bittikten sonra Dak Vesseri Drashdae #11'de bulabilir ve önemli bilgiler öğrenebilirsiniz.

7) Lashowe'a holocron görevi için yardım etmeyi kabul ettiyseniz onu bu noktada bulacaksınız. Yaratıklar öldükten sonra Lashowe'un Uthar'a gitmesine izin vererek prestij fırsatını kaçırabilir veya DSP puanı alarak onu öldürebilirsiniz. Eğer hem DS puanından kaçınmak, hem de holocron'u ele geçirmek isterseniz ona önce "beraber gitmek için beklemesini", ardından "planın değiştiğini" söyleyin. Bundan sonra birlikte olmaya ısrar ederseniz o size saldıracak ve böylece öldürdüğünüzde DS puanı almayacaksınız.

10) Korriban Yıldız Haritasının bulunduğu Tomb of Naga Sadow girişi. Uthar'ın son testine katılmaya hak kazanana kadar bu kapı kapalı kalacaktır.

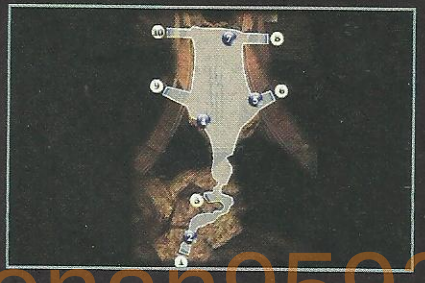
TOMB OF NAGA SADOW

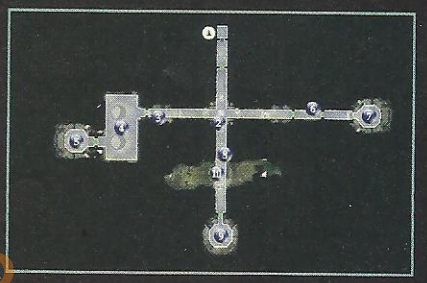
1) Son testi bitirip Yıldız Haritasını alana kadar bu kapı kapalı kalacaktır. Buraya girdiğinizde Uthar'a söylediklerini anladığınızı ve hazır olduğunuzu söyleyin. Yapmanız gereken #8'deki asit havuzunu geçerek #9'daki Sith Lightsaber'ı (ve Yıldız Haritasını) almak.

3) Buradaki kalıntıları incelediğinizde asit havuzu bulmacası hakkında bilgi veren bir datapad bulacaksınız.

5) Buradaki sütunlardan biri ateş, diğeri buzdan yapılmış özel el bombaları barındırıyor. İkisini de alabilirsiniz ama asıl önemli olan buzdan yapılmış olanı. Bunları aldıktan sonra #8'deki asit havuzunu geçebilirsiniz.

6) Eğer #7'deki müthiş kılıcı almak için buraya girerseniz kapılar kapanacak ve bulmacayı çözmek zorunda kalacaksınız. Amacınız terminali kullanarak soldaki sütundan en sağdaki sütuna enerji halkalarını transfer etmek (klasik bir Hanoi





kenan9593

Kulesi bulmacası). Kullanabileceğiniz çözüm ise şu şekilde:

Soldan ortaya, soldan sağa, ortadan sağa, soldan ortaya, sağdan sola, sağdan ortaya, soldan ortaya, soldan sağa, ortadan sağa, ortadan sola, sağdan sola, ortadan sağa, soldan ortaya, soldan sağa ve ortadan sağa. Tüm halkalar sağda toplanınca kapı açılacak.

7) Anıtı incelediğinizde müthiş Naga Sadow's Poison Blade kılıcını bulacaksınız.

8) Asit havuzuna geldiğinizde diyalog ekranı çıkarak ne yapmak istediğinizi soracak. Special Cold Grenade'i atma seçeneğini seçerek havuzu dondurun ve karşıya geçin.

9) Buraya vardığınızda Yıldız Haritası açılacak. Arkadaki Sith heykelini aradığınızda Sith Lightsaber bulacaksınız. Artık son yüzleşmeye hazırsınız.

10) Sith Academy'de Yuthura ve Uthar arasında yaptıklarınıza bağlı olarak burada farklı senaryolarla karşılaşabilirsiniz. Eğer Yuthura ile birlik olup Uthar ile savaşırsanız, ardından Yuthura'yı serbest bırakma şansına sahip olacaksınız ki bu Sith Academy'i sorun yaşamadan geçmenin tek yolu. En fazla xp ve kredi kazandıracak yöntem ise her ikisini de öldürmek ve üzerlerindekileri toplamak olacaktır. Eğer Uthar ile birlik olursanız önce Yuthura'yı öldüreceksiniz ve eğer akademide Yuthura'yı zehirlemeye karar verdiyseniz Uthar size buradan dostça ayrılma izni verecek.

Artık beş Yıldız Haritasına da sahip olduğunuza göre Bilinmeyene doğru yolculuğa başlayabilirsiniz. Ebon Hawk'taki Galaksi Haritasını açtığınızda yeni seçeneği göreceksiniz.

UNKNOWN WORLD

Kazadan sonra gemiden çıkacak ve "Rakata" isimli üç garip yaratıkla dövüşeceksiniz. Onları öldürür öldürmez, size tanıdık gelen iki yaratık tarafından üzerinde bulunduğunuz tuhaf gezegen hakkında bilgilendirileceksiniz. Dikkat edin, bu gezegende üzerinizde ağır zırh olsa bile size 40'dan fazla hasar verebilecek rancor'lar bulunuyor. Özellikle, her zaman çift olarak çalıştıkları düşünülürse kolaylıkla ölmeniz işten bile değil. Bu yüzden fazla zarar gören üyelerinizi grubun arkasına almayı sakın unutmayın.

Bulunduğunuz yerden kuzeye,büyük bir savaşçı grubu tarafından karşılanacağınız en yakın kampa doğru gidin. Sizi tanıyacaklar ve "The One"a götürmek üzere yanlarına alacaklar. "The One"la buluştuğunuzda, size durumu anlatacak ve diğer kamptaki yaşlıları öldürmenizi isteyecek. Rakata'lardan ayrılın ve tapınağa doğru yola çıkın.

Not: "The One", kamptaki gemi parçalarına göz gezdirebileceğinizi söylese de aslında yapamıyorsunuz. Bunun için biraz daha beklemeniz gerekecek.

Tapınağa geldiğinizde oldukça fazla sayıda rancor ile karşılaşacaksınız. Ayrıca, haritanın güneydoğu ucuna doğru yaklaştığınızda, aniden etrafınız 8-10 arası Mandalorian tarafından sarılacak. Genel olarak alt edilmeleri kolay olan Mandalorian'lar, gezegenin sadece bu kısmında bulunuyorlar.

Yaşlılara devam ederken yolda, bir geminin yakınına mayın yerleştiren tanıdık yaratıklardan biriyle karşılaşacaksınız. Bu gemi, gemi parçaları içeriyor fakat etrafı yaklaşık 40 hasar veren mayınlarla çevrili olduğundan çok dikkatli olmalısınız. Eğer bu zarar almak istemiyorsanız, gemiyi es geçip parçalar için biraz daha bekleyebilirsiniz.

Elder Rakata köyüne ulaştığınızda etrafta zararlı görünen birkaç sütun göreceksiniz ama bunlardan çekinmenize gerek yok. Yaşlılarla konuştuğunuzda, onlar da sizi tanıdıklarını söyleyecekler ve "The One"'ın kampından birkaç esiri kaçırmanızı isteyecekler.

Rakata'lar hain olduğunuza inandıkları için size saldıracaklar. Fark edeceğiniz gibi kampın içindeki ve dışındaki Rakata'ları öldürmeden bu işten kurtulmanın hiçbir yolu yok. Bundan sonra "The One" ile de dövüşüp öldürmeniz gerekiyor ve bu konuda yapabileceğiniz başka bir şey yok. "The One" ile işiniz bittikten sonra rancor'ların tutulduğu hücreleri inceleyin. Hücrelerden birinde gemi parçası, bir diğerinde ise yaşlı bir tutsak var. Tutsağı serbest bıraktığınızda yaşlılar köyüne geri dönecek ve siz de son bir kez yaşlılar köyüne gitmek zorunda kalacaksınız.

Yaşlılarla konuştuğunuzda tapınağın mührünü kaldıracaklarını ama oraya yalnız gitmek zorunda olduğunuzu söyleyecekler. Kabul edin ve hazır olduğunuzda tapınağa giderek yaşlılarla buluşun.

Yaşlı Rakata'lar ilahi söylemeye baş-

kenan9593

layacaklar fakat ayinleri yarıda kesilecek. Jolee ve Juhani belirecek ve sizinle beraber gelmek istediklerini söyleyecekler. Rahibe bu isteği ilettiğinizde gerekli izin verilecek ve tapınağa beraber girebileceksiniz.

Göreceğiniz ilk kapı kilitli o yüzden şimdilik es geçin. Çevrede dolaşın, kapıları açın, bilgisayarları kullanın, gördüğünüz droid ve Sith'leri öldürün. Bu kısımda droid'lere zarar veren Jedi yetenekleri oldukça işe yarıyorlar. Bir süre dolaştıktan sonra karşınıza gelen merdivenlerden aşağıya inecek ve 10 turuncu taştan oluşan tuhaf bulmacayla karşılaşacaksınız. Telefon tuşları gibi dizilmiş olan 9 taş bulmacayı çözmeye, ekstra taş ise bulmacayı sıfırlamaya yarıyor. Yerde bulacağınız datapad'de H harfi şeklinde ilerlemeniz gerektiği belirtilmiş. Eğer tüm karoları telefon tuşları gibi numaralarsak takip etmeniz sıra şöyle : 9, 6, 3, 6, 5, 4, 7, 4, 1.

Son odada yine sizi tanıyan bir bilgisayar bulacaksınız. Bilgisayardan, araştırmacıya vermek üzere, yaşlı Rakata'ların gen tarihi hakkında bilgi isteyin. Ardından ona Disrupter Field hakkında soru sorduğunuzda ilk kattaki kilitli kapıdan geçiş hakkı kazanacaksınız. Artık açıldığına göre kapıya geri dönün ve tapınağın üst katlarına çıkın.

Çatıya ulaştığınızda tanıdık bir yüzle karşılaşacaksınız. Burada ne kadar konuşursanız konuşun, sonunda dövüşmek zorundasınız. Biraz daha konuştuktan sonra dövüştüğünüz kişi kaçacak. Bilgisayarı bulun ve Disrupter Field'ı kapatın. Artık yaşlı Rakata kampına dönerek araştırmacıyla konuşabilirsiniz.

İşiniz bittikten sonra gemiye geri dönün ve depo odasının yanındaki odada bulunan yuvarlak jeneratörü inceleyin. Gemi parçaları ile gemiyi onardıktan sonra Star Forge'a gitmeye hazır olacaksınız.

STAR FORGE

Bölüme liman kısmında başlayacak ve çeşitli Jedi'larla karşılaşacaksınız. Kapılardan geçtikten sonra (hangi yolu izlediğiniz önemli değil çünkü hepsi aynı yere çıkıyor) öncelikle karşınıza droid'ler çıkacak. Bir sonraki kısma geçtiğinizde Dark Jedi ve Sith askerleri ve yanlarında birkaç taret sizi bekliyor olacak. Eğer Carth gibi bir uzaktan atış yapan birini kullanıyorsanız ona arkasından saldırmamalarına çok dikkat edin, çünkü düş-

manlar çoklu dalgalar halinde arka taraftan gelmeye başlıyorlar.

Bir süre bu şekilde ilerledikten sonra üç Sith ile dövüşen üç Jedi göreceksiniz. Yaklaşık 10 saniye bu dövüşü seyrettikten sonra Jedi'ların kaybettiğini göreceksiniz. Geriye kalan yarı ölü Sith'leri halletmeniz pek de zor olmayacak.

Bundan sonra Malak'ın size tanıdık gelen bir kişiyle konuştuğunu gösteren kısa bir video izleyeceksiniz. Videoyu izledikten sonra bulunduğunuz katın dövüşeceğiniz kat olduğunu anlayacaksınız. Rakibinizle, sağlığının sırasıyla %50, %75, %100'ünü alacağınız 3 dövüş yapmak zorundasınız.

Dövüşten sonra yolunuza yalnız olarak devam edeceksiniz ve Dark Malak'ın konuşma sonunda öldüreceği iki Jedi ile olan diyaloğuna tanık olacaksınız. Daha sonra Malak üzerinize 6 tane droid gönderecek.

6 tane droid ile başa çıkabilmek için tek şansınız duvarların karşısındaki bulunan jeneratörlerin yanlarında bulunan bilgisayarları kullanmak. Ayrıca bunların yanlarındaki kutuların içlerinden spike alabileceksiniz. Öncelikle bilgisayarlara bakarak droid'leri etkisiz hale getirmek için ne kadar spike'a ihtiyacınız olduğunu görün. Eğer Unknown World'de yeterli sayıda spike topladıysanız tek tek harfli bilgisayarları kullanarak harfle gösterilen droid'i öldürün. Eğer elinizde yeterli sayıda spike bulunuyorsa o halde öldürdüğünüz her droid için onu temsil eden bilgisayarın yanındaki kutuda bir spike bulacaksınız. Terminali kapatmadığınız sürece öldürdüğünüz droid'in bir kopyası tekrar ortaya çıkacaktır. Tüm terminalleri kapatmayı başardığınızda Malak'ın kaçtığı kapı açılacak.

Not: Burayı geçmenin çok basit bir yolu da var. Bu odaya girdiğinizde hiçbir droid ile ilgilenmeyin ve doğrudan Malak'ın kaçtığı kapıya gidin. Kapıya birkaç kez vurduğunuzda kırabildiğinizi göreceksiniz :)

Darth Malak oyundaki zorlu savaşlardan birisi ve ne yapacağınızı bilmezseniz burada gerçekten çok zorlanabilirsiniz. Darth Malak'ın sağlığını önemli oranda düşürdüğünüzde içlerinde insanların bulunduğu garip tüplerden birine doğru koştuğunu göreceksiniz ve işin kötüsü o bunu yapana kadar bu tüplerin farkına bile varmamış olabilirsiniz. Malak gücünü kullanarak bunların her birinden 300 sağlık çekebiliyor ki odada bunlardan 8 tane var.

Eğer tüpleri kontrol ederseniz onları yalnızca Jedi gücüyle kontrol edebileceğinizi göreceksiniz. Malak bu esirlerden birini emmeye gittiğinde siz de geriye kalan yedi Jedi esiri üzerinde güçlerinizi kullanmalısınız. Sahip olduğunuz güçlerin etkili olup olmadığını görmek için kırmızı Jedi esirlerinden birini hedeflemeniz ve mevcut güçleriniz arasında dolaşmanız yeterli olacaktır. Eğer bir Karanlık Taraf oyuncusuysanız direkt zarar veren güçlere sahipsiniz demektir. Eğer Aydınlık Taraf oyuncuysanız o zaman Throw Lightsaber gücünün aradığınız güç olduğunu göreceksiniz. Etrafta Malak'ın sağlığını yenileyebileceği esir sayısı ne kadar az olursa, onu yenmeniz de o kadar kolay olacaktır. Tüm tüpler kullanıldığında veya tarafınızdan yok edildiğinde Darth Malak'ın sağlığını yenileme şansı olmayacak, en sonunda ölecek ve bu muhteşem oyun da bitmiş olacak. Eline sağlık Bioware.

kenan9593

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

Minik komandolarımız için taktik mi istemiştiniz?

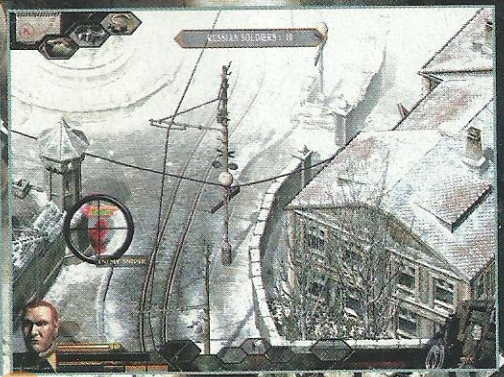
Her ne kadar çeşitli yönleri eleştirilse de, yine oldukça zevkli bir oyun var elimizde. Varsın çözünürlüğü 800x600 olsun (ki oyuna en ufak bir olumsuz tesiri olmuyor), varsın yalnızca 12 bölüm olsun; Commandos her zaman o sevdiğimiz Commandos. Her ne kadar oyunun öğreti kısmında tuşlar anlatılsa da, yine de yazının bazı yerlerinde belli işlemleri yapmak için hangi tuşları kullanmanız gerektiğini belirttim. Sevgili komandolarımızı seçmek için kullanacağınız tuşlar ise şöyle:

1 **Green Beret "Butcher"** 2 **Sniper "Duke"** 3 **Diver "Fins"** 4 **Sapper "Fireman"** 5 **Spy "Frenchy"** 6 **Thief "Lupin"**

STALINGRAD

ELIMINATE THE SNIPER

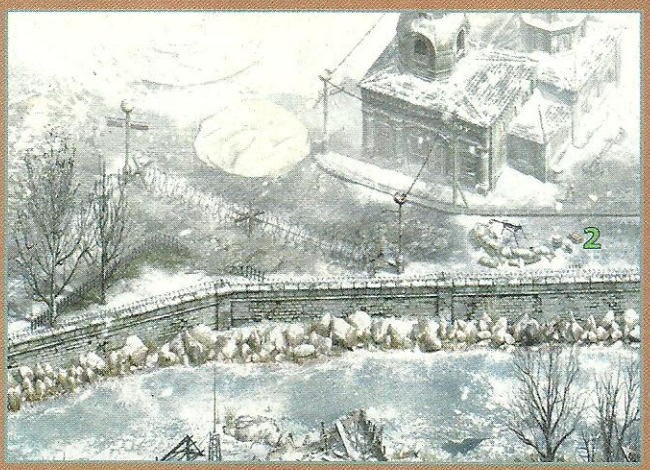
Oyunun bu ilk bölümü aslında size de çok zor gelmeyecek ama bu sizi sakın yanıltmasın. Oyunun geri kalan kısmında resmen canımıza okuyacaklar ve çoğu kez oyunu bırakmak isteyeceksiniz :) Bölüm başladığı anda keskin nişancının kontrolünü alın (2 tuşu). Düşman keskin nişancısı sizi gördüğü anda tek atışla işinizi bitirebiliyor, bu yüzden ona kesinlikle görünmemeniz gerek. TAB tuşunu kullanarak düşmanın görüş alanına baktığınızda haritanın sol tarafını göremediğini fark edeceksiniz. 1 nolu yere koşun, buraya geldiğinizde düşman daha iyi bir görüş açısı yakalamak için binanın diğer tarafına geçecek. Bölüme başladığınız noktaya dönün ve sağ üstteki binaya girin. Binanın üst katına çıkın ve en sağ pencereden kafanızı dışarı çıkarın. Keskin nişancıyı vurabilmek için Alt tuşunu kullanarak açıyı değiştirin ve kafasına mermiyi çakın.



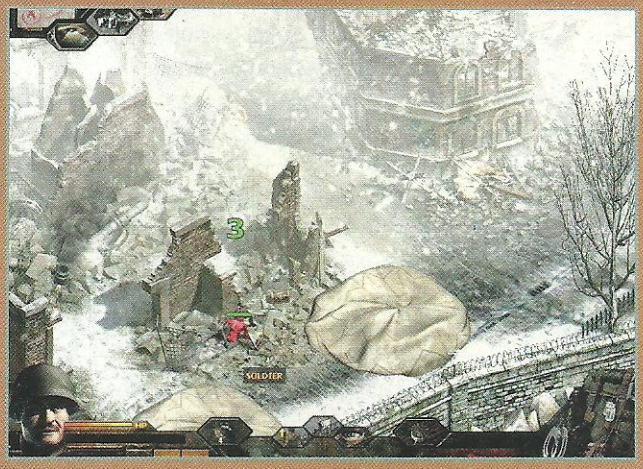
kenan9593

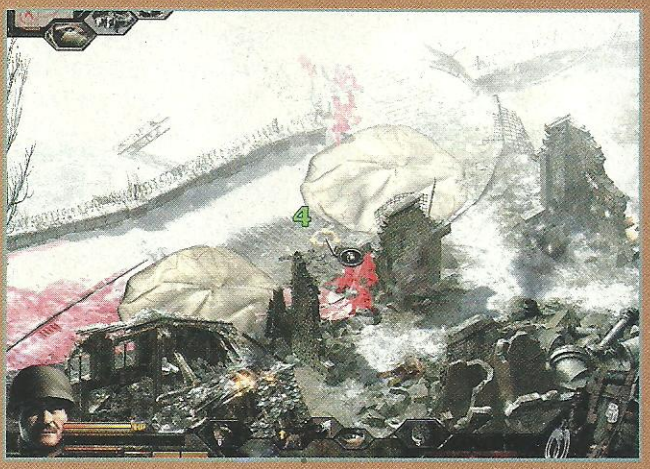
PROTECT GENERAL O'DONNELL

Bölüm başlar başlamaz hemen kontrole geçin. Bu bölümde kullanabileceğimiz üç askerimiz var, ama en büyük işi Sapper yapacak. Green Beret ile hemen 1 nolu yere, Sapper ile de 2 nolu yere koşarak sandıkları açın. Bu bölümde mümkün olduğunca çok el bombasına ihtiyacımız olacak. Sandıklardan cephaneleri topladığınızda hemen Green Beret'i de Sapper'ın yanına yollayın ve elindeki el bombalarını ona verin. Amacımız sürekli olarak haritaya inen paraşütlü birimlerin generale ulaşmasını engellemek, bunun da en kolay yolu geçmek zorunda oldukları köprüyü kontrol altına almak.



Sapper ile sürünerek 3 nolu yere gelin. Gördüğünüz gibi yıkılmış duvarın önünde 3-4 asker grup halinde bekliyorlar. Bir süre beklediğinizde ilk saldırı grubu köprünün üzerinde görünecek. Bunlar hep bir arada hareket ettiklerinden tek bir el bombası bile büyük bir katliam yaratabiliyor. Resimde gördüğünüz gibi askerler birbirlerine yaklaştıklarında 4 nolu yere el bombası atarak tüm askerleri öldürün. İlk grubu savuşturduğunuza göre şimdi Sniper ile Green Beret'i de buraya getirebilirsiniz. Sniper'ın mermilerine bölümün sonunda daha çok ihtiyaç duyacaksınız ama yine de isterseniz onu da burada pusuya yatırabilir ve köprüden tek başına geçmek isteyen askerleri anında etkisiz hale getirebilirsiniz.

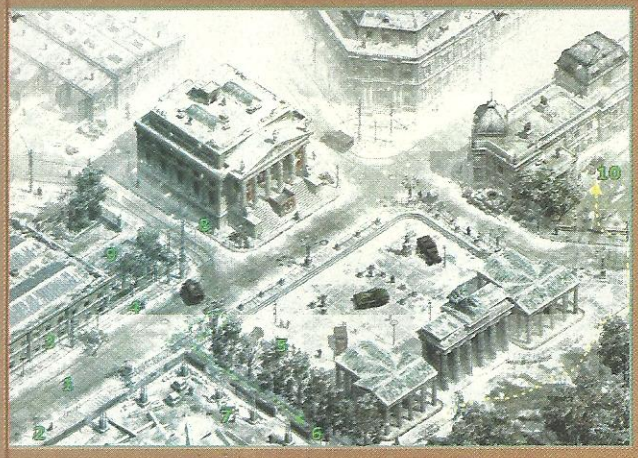




Green Beret ile ölen askerlerin makineli tüfeklerini alın ve köprünün yanında pusuya yatırın. Böylece artık köprüden gelmek isteyen askerler Green Beret tarafından öldürülecekler. Müsait bir zaman bulduğunuzda Sapper ile köprüye çıkın ve mayın döşeyin. Birkaç saldırının ardından düşman köprüden uçaksavar geçirmeye çalışacak ama mayınlar sayesinde bunu başaramayacaklar. Saldırılar sona erdiğinde general saklandığı yerden çıkıyor, bundan sonra yalmanız gereken köprünün karşı tarafını mümkün olduğunca temizlemek ve uçağa ulaşmak. Sniper ile karşı tarafa geçin ve 5 nolu yerde durarak komutanları uzaktan öldürmeye başlayın. Komutanları vurmamızın sebebi görüş açılarının daha geniş olması, bir askeri öldürdüğünüzde büyük ihtimalle fark ediyorlar. Askerler için de Green Beret'in bıçağını kullanabilirsiniz. Karşı tarafı temizlediğinizde tüm askerlerinizi uçağa bindirerek bölümü bitirebilirsiniz.

kenan9593

KILL THE TRAITOR



Bölüme yeraltında bir hücrede başlıyorsunuz. Dışarı çıkmak çok basit, tek yapmanız gereken birkaç saniye beklemek ve içeri giren askeri bayıltmak. Koridora çıktığınızda halletmeniz gereken iki asker daha göreceksiniz. Çıktığınız hücrenin yanındaki hücreye girin ve Sapper ile Sniper'ı kurtarın. Yer altında tüm odaları mutlaka gezin, birindeki sandıkta iki tane gaz bombası bulacaksınız (bunlar çok önemli). Kanalizasyona ulaştığınızda bölümdeki en büyük işi üstlenecek olan Spy ile buluşacaksınız. Ona bulduğunuz giysilerden birini verin ve kıyafet değiştirin. Spy ile merdivenlerden tırmanın ve kapaktan dışarı bakın (sakın çıkmayın!). Etrafta yürüyüş yapan askerler gittiğinde dışarı çıkabilirsiniz. Dışarı çıktığınız yer 1 nolu kapak ve burayı sıkça kullanacaksınız.

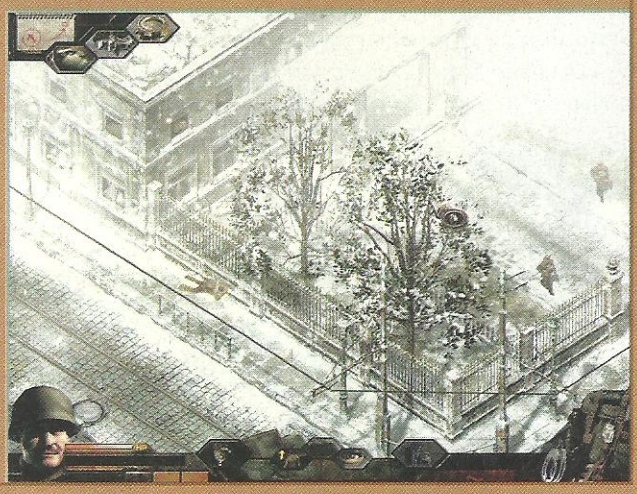
İlk olarak 2 nolu yerdeki askerin yanına gidin, Spy ile dikkatini başka yere çekin (Distract) ve Green Beret ile bıçaklayarak öldürün. Bu bölümde öldürdüğümüz düşmanları sırtlanıp 1 nolu kapaktan aşağı atacağız ki kirlilik olmasın. Green Beret ile 3 nolu kapıdan binaya girin ve içerideki askerleri ve komutanı öldürün. Komutanın giysisini Spy'a verdiğinizde normal erlere Distract komutu altında Go (bir yere göndermek için) ve Look (bir yere baktırmak için) komutlarını verebileceksiniz. Look komutu verilen bir asker, başka bir emir verene kadar o tarafa bakacaktır.

4 nolu yerdeki askeri de Spy ve Green Beret ile hallettikten sonra işin zor kısmı başlayacak. Spy ile 5 nolu yere gidin ve oradaki askere tanka doğru bakmasını söyleyin. Green Beret ile yere yatın ve haritada kesik okla gördüğünüz yolu kullanarak 6 nolu yerde bekleyen askeri bıçaklayıp saklayın. 7 nolu yerde bir Gestapo ve iki er var. Sapper'ı da kesik çizgilerden ortaya kadar getirin ve Gestapo ile erlerden biri aynı anda 7 nolu yere geldikleri anda bir gaz bombası fırlatın. İkinci gaz bombasını da diğer ere atın. Green Beret ile hemen yanlarına gidip bıçaklayın ve adamlarınızı bu noktada toplayın.

7 nolu yerdeki sandığın içinden iki tane patlayıcı çıkacak ve geri sayım başlayacak. 15 dakikalık geri sayım sona erdiğinde öldürmemiz gereken general arabasına binip yola çıkacak. Eğer hazırlığınızı daha önceden yaparsanız geri sayımı durdurabilir ve generalin daha erken gelmesini sağlayabilirsiniz.

Spy'ı kullanarak 8 nolu yerdeki askerin kuzeye doğru bakmasını sağlayın (ancak bu askere giderken hemen alt taraftaki Gestapo'ya görünmemeye dikkat edin, TAB tuşunu kullanarak sürekli görüş açısını inceleyin) ve arkasından Green Beret ile yaklaşarak öldürün. Cesedi hemen oradaki köşeye bırakabilirsiniz. Artık hazırlıklarımız tamam, generali öldürmek için oyunun önerdiği yolların dışında bir yol kullanacağız. Öncelikle Sapper ile 4 nolu yere gidip çitlere yaslanın ve yere yatın. Elinize bir el bombası alarak maksimum nereye atabildiğinize bakın. Spy ile 2 nolu yere dönün ve geri sayımı durdurun. Generalin arabası yola çıkmadan önce 2 nolu yere bir asker gelecek ama Spy orada beklediğinden askerin dikkatini başka yöne çekip Green Beret ile öldürebileceksiniz. Asker ölünce Green Beret ve Spy'ı kapaktan içeri sokun ve kontrolü Sapper'a geçirip beklemeye başlayın. Generalin arabası 9 nolu evin önünde duracak ve general eve doğru yürümeye başlayacak. Uygun bir zamanla el bombasını atarak generali öldürün ve hemen 3 nolu eve koşarak girin. Kapağa girmeye çalışırken arabalar üzerinizden geçip sizi öldürecektir. Ortalık durulunca tüm adamları tekrar dışarı çıkarın ve 6 nolu yere gidin. Bölümü bitirmek için tüm adamlarımızı 10 nolu arabaya bindirmemiz gerekiyor.

Spy ile haritadaki sarı çizgiyi takip edin ve karşılaşacağınız bir iki askerin dikkatini dağıtıp Green Beret ile öldürün. Spy ile arabanın yanına geldiğinizde ilk olarak merdivenlerden çıkın ve şırıngayla yukarıdaki nöbetçileri öldürün, sonra da aşağı inip arabanın yanındaki nöbetçinin işini bitirin. Tüm adamları mümkün olduğunca haritanın kenarından süründürerek arabaya ulaştırın ve bölümü bitirin.



kenan9593

CENTRAL EUROPE INFILTRATE THE STATION

Bölüme 1 nolu yerde başlıyoruz ve emrimizde iki kişi var, Spy ve Thief. İlk olarak Spy ile 2 nolu askerin görebileceği bir yere sigara atın ve Thief ile arkasından dolaşarak yere indirip bağlayın. Bağladığınız askerleri mutlaka 1 nolu yere bırakın, yoksa görülebilirler. Askerin giysisini Spy'a giydirdiğinizde askerlerin sizden şüphelenmelerini önlemiş olacaksınız.

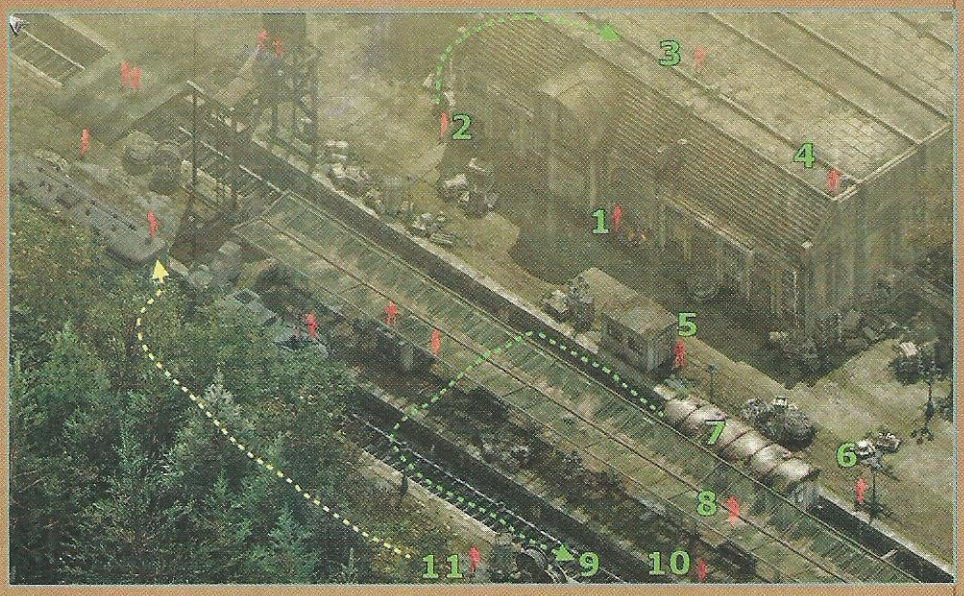
2 nolu yere sigara paketi attıkça 3, 4 ve 5 nolu askerler bu paketi görebiliyorlar. Paketi almaya gelen askerin dikkatini Spy ile başka yöne çekip Thief ile işini halledin. Spy ile 6 nolu binanın yanına gidin ve beklemeye başlayın. Birkaç dakikada bir yoldan bir araba geliyor ve 6 nolu binanın önündeki asker arabayla konuştuktan sonra içeri giriyor. Askerin içeri girip çıkmasını bekleyin ve hemen ardından içeri girin. İçerideki subayı iğneyle bayıltın ve üniformasını alın. Artık daha üst rütbeli bir casus olduğunuz için askerlere bir yöne bakmalarını emredebiliyorsunuz. 6 nolu binanın hemen alt tarafına uygun bir zamanlamayla atacağınız sigara, 7 nolu askerin dikkatini çekecektir. Asker sigaraya geldiğinde kuzeye bakmasını sağlayın ve binanın önündeki asker de kuzeye yürümeye başladığı anda Thief'le sigaraya gelen askeri etkisiz hale getirin (ve 1 nolu depoya taşıyın). Artık binanın önündeki askerden rahatça kurtulabilirsiniz.

Şimdi Thief'le arkasından sürünerek 8 nolu askeri öldürün ve beklemeye başlayın. Amacınız 9 nolu askerden kurtulmak. Bunun için 11 nolu asker sağa, 10 nolu asker ise yukarı bakıyor olmalı. Dikkat etmeniz gereken en önemli şey 11 nolu askerin Spy'ı ne giyerse giysin tanıyabileceği, o yüzden görüş açısına çok dikkat edin. 9 nolu askeri öldürüp 8 nolu askerin yanına taşıdıktan sonra 10 nolu asker çocuk oyuncağı olacak (Spy + Thief). Alternatif olarak 11 nolu asker sağa, 9 nolu asker yukarı bakarken 10 nolu askerden de kurtulabilirsiniz öncelikle, hangisi kolay gelirse öyle yapın. 12 nolu yerde kanalizasyon girişi var, ancak bunun hemen altında bir teğmen göreceksiniz. Thief ile onun yanına fark edilmeden sürünerek gidebiliyorsunuz, onu bayılttıktan sonra delikten girin. Çıktığınız oda esirlerin bulunduğu oda ve onları takip edip delikten sürünerek çıktığınızda kendinizi 11 nolu binanın arkasında buluyorsunuz. Yine de işleri kolaylaştırmak için binaya geri girin ve ön kapıdan çıkarak 11 nolu askeri bayıltın. Spy ile de deliğe girin ve binanın arkasından çıkın (delik dar olduğundan Spy'ın delikten çıkabilmesi için sürünmesi gerekli).

Artık bundan sonrası çok kolay. Thief ile 13 nolu askeri kimse görmeden bayıltabiliyorsunuz. 14 nolu yerde bir subay ve bir asker birini dövüyorlar. Dar alanda olmalarına rağmen subay askeri görüyor ama asker subayı göremiyor. Thief ile önce subayı, ardından askeri kolayca indirebilirsiniz. İkisini de hallettiğinizde Spy'ı de alarak kapıdan istasyona girin ve sağdaki kapıdan ana girişe ulaşın. F7 tuşuna bastığınızda saklanmanız gereken Hiding Place'i göreceksiniz. Buraya girdiğinizde bölüm bitecek.

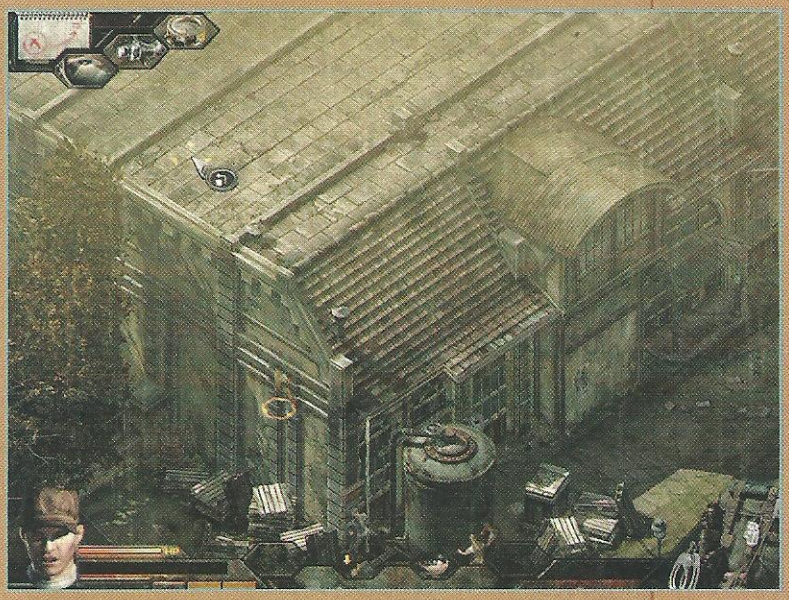
kenan9593

BOARD THE TRAIN



Bölüme geçen sefer saklandığımız yerden başlıyoruz ve istasyonda bir asker devriye geziyor. Thief ile dışarı çıkın ve askerin arkasından yaklaşarak yere serin. Spy ile askerin giysisini aldığınızda dışarı çıkmaya hazırsınız demektir. Kapıdan çıktığınızda kendinizi 1 nolu askerin yanında bulacaksınız. 2 nolu askerin yanına gidin ve dikkatini başka yöne çekin. Thief ile kapıdan çıkın, 1 nolu askeri bayıltıp içeri çekin. Spy ile uygun bir zamanlama yapıp 2 nolu asker tam sandıkların arkasındayken durdurun. Eğer sandıkların tam arkasında durduramazsanız rayların karşısındaki asker yaptıklarınızı görecektir. Şimdi Thief ile yerden sürünerek askerin arkasına geçin ve onu da bayıltıp istasyona sokun. Thief ile tekrar 2 nolu yere gelin ve kamera açısını binanın sol duvarını görecek şekilde değiştirin. Thief duvardan tırmanma yeteneğine sahip, 3 nolu asker arkasını döndüğünde çatıya çıkın ve onu bayıltın. Artık 4 nolu keskin nişancı çok basit bir hedef haline gelmiş oldu, eğer ondan kurtulmasaydınız görev oldukça zorlaşacaktı.

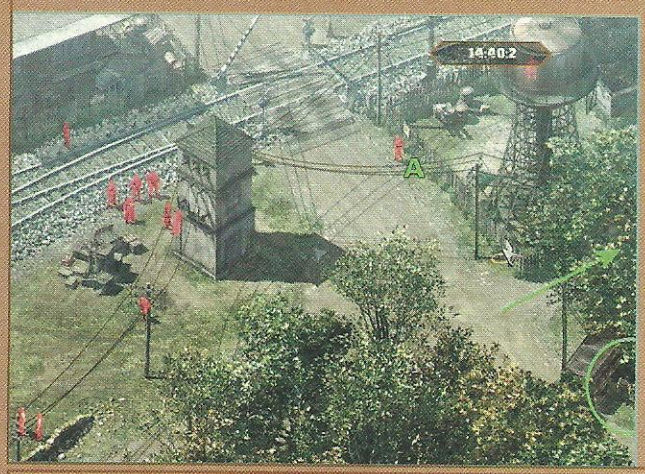
Tekrar aşağı inin ve Spy ile 6 nolu askerin dikkatini yukarı doğru çekin. Bu sırada Thief ile önce 5 nolu askeri bayıltıp içeri atın, ardından 6 nolu askeri bayıltıp bir köşeye çekin. Şimdi Thief ile 7 nolu vagonun kapısından içeri bakın ve oradaki asker arkasını döndüğünde içeri girin. Arkasından yaklaşıp etkisiz hale getirdiğinizde Spy'ı de içeri sokun. Buradaki kapıdan çıktığınızda kendinizi bir subay ile askerin arkasında bulacaksınız. Her ikisi de birbirini görüyorlar, dahası subay Spy'ı tanıyabiliyor. Bunlardan kurtulmak için Spy ile vagonun ray tarafındaki kapısından çıkın ve okla gösterdiğim yoldan diğer raylara geçin. Subayın yanındaki askerin görüş alanına (subayın görüş alanına olmamasına dikkat edin) sigara atın ve sigarayı almak için hareketlendiği anda hemen Thief ile kapıdan çıkıp subayı indirin. Burada çok hızlı hareket edip subayı tekrar vagona sokmanız gerekiyor. Hallettiğinizde Spy ile tekrar vagona dönün ve subayın üniformasın alın. Artık üst rütbe olduğunuzdan bundan sonrası çocuk oyuncağı. Spy ile 10 ve 11 nolu askerlere başka bir yöne bakmalarını emredip, Thief ile arkalarından yaklaşarak halledin. Thief'i yere yatırın ve okla gösterdiğim yolu takip ederek yolcu vagonunun kapısına ulaşın. İçeri girmeden önce mutlaka kapıdan bakın çünkü içeride devriye gezen bir asker var. Asker arkasını döner dönmez içeri girin ve ondan da kurtulun. Spy nasılsa üniformalı, onunla da elinizi kolunu sallayarak yolcu vagonuna girin ve bölümü bitirin.



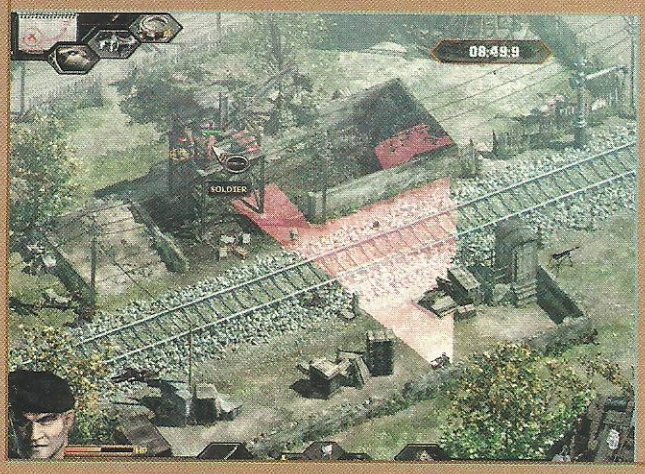
kenan9593

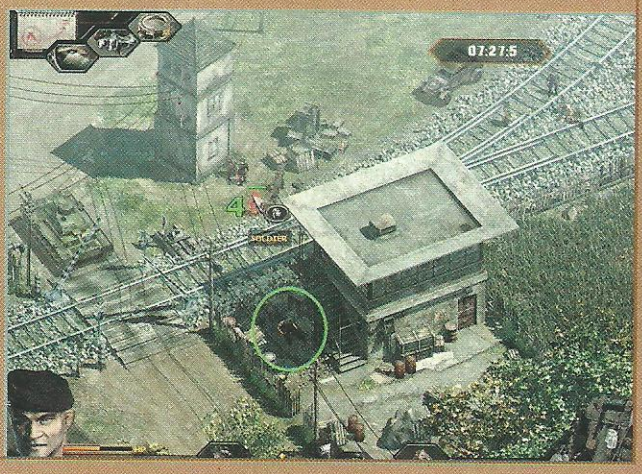
STOP BOMB DEPLOYMENT

İşte oyunun en zor bölümlerinden birisindeyiz şimdi. Yapmamız gereken şey haritadaki tüm askerleri öldürmek ve rayların üzerindeki kamyonu başka yere çekmek. Tüm bunları Green Beret ile halletmemiz gerekiyor ve bölümün başında yalnızca bıçağımıza güvenebiliyoruz. İşin en kötü zamanı 15 dakika sınırının olması, uzun süre bekleyip plan yapacak şansımız yok yani. Bölüm başlar başlamaz hemen A ile gösterdiğim askere yaklaşıp bıçaklayın (bölümün başında size yakın, resim alırken ben biraz kaçırmışım J) ve hemen cesedini kamyonun arkasına alın. İsterseniz askerin üzerindeki silahı ve üniformasını alabilirsiniz. Okla gösterdiğim yerden ilerlemeye başlayın ve iki kez Alt + Sağ Ok basarak açıyı değiştirin. 2 nolu asker arkasını döndüğünde 1 nolu askeri bıçaklayın ve X'le gösterdiğim yere çekilin. 2 nolu asker 1'e bakmaya geldiğinde onu da bıçaklayın ve üzerlerindeki silah ve tüfekleri alın. Hemen yandaki sandığın içinden Assault Rifle çıkacak. 3 ile gösterdiğim yere yatın ve Assault Rifle'ı kullanarak Cover Mode'u açın (A tuşu). Böylece sese gelen askerleri rahatça öldürebileceksiniz.

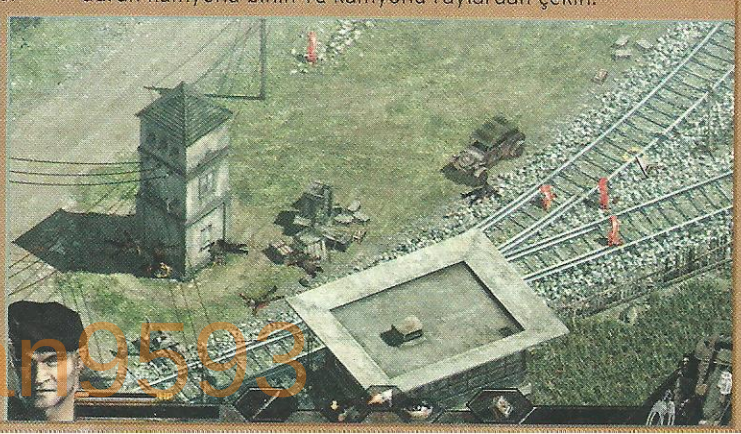


Bundan sonraki kısım biraz karışık, çünkü çok büyük ihtimalle sizdeki durum, benim ilk resimde gösterdiğimden daha farklı olacak. Burada askerlerin yerleşim yerlerini vs. 3 nolu yerde vurduğunuz asker sayısı belirliyor. Bazı askerler sese hemen gelirken, bazıları siper almayı tercih ediyorlar. Öldürdüğünüz askerlerin cephanelerini toplayın ve 3 nolu yerdeki sandıktaki malları da alın. Eğer toplu halde duran 2-3 asker varsa el bombası kullanabilirsiniz. Haritanın bu kısmındaki tüm askerleri öldürdükten sonra tankın görüş alanına dikkat ederek sağ taraftaki binanın yanına gidin. 4 nolu kısımdaki askerler grup halinde bekleyerek çok yanlış bir iş yapıyorlar, size düşen aralarına bir el bombası bırakıvermek.





El bombasının sesi binanın sağ tarafındaki çitlerin ardında duran askerlerin dikkatini çekecek ve sol taraftan üzerinize gelmeye çalışacaklar. Elinize tüfeği alın, yere yatın ve Cover moduna geçin. Bu askerler de öldükten sonra geriye sadece dört tane tamirci kalıyor. Bunlar size yumrukla saldırdıklarından rahatça üzerlerine giderek bıçaklayabilirsiniz. Hepsi öldüğünde rayların üzerinde duran kamyona binin ve kamyonu raylardan çekin.

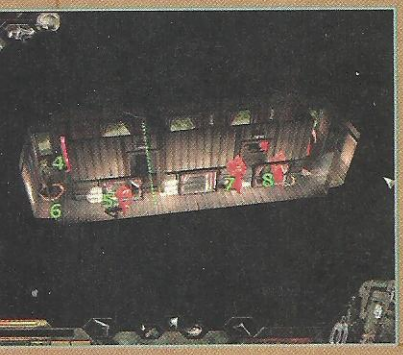


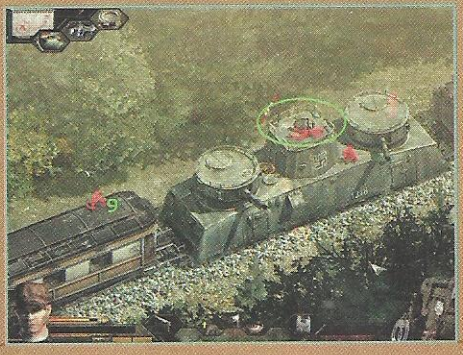
kenan9593

GET TO THE ENGINE

Bölüme başlar başlamaz kontrolü Thief'e alın ve 1 nolu askerin görebileceği şekilde ön tarafa sigara atın ve bundan faydalanıp bayıltın. Vagonlarda kurtulduğunuz adamların silahlarını aldıktan sonra camdan atabilirsiniz, böylece onlardan çok güvenli biçimde kurtulmuş oluyorsunuz. 2 nolu subayı Thief'le bayılttıktan sonra Spy'a üniformayı giydirin. 3 nolu askere koridora gitmesini söyleyin ve orada işini bitirin. Zaten kalan askerlerin hep arkaları dönük olduğundan alıp camdan atacaksınız. Spy ile dışarı çıkın ve vagonların üstlerindeki askerlerin dikkatlerini farklı yönlere çekerek Green Beret'i kullanarak öldürün. Şimdi Spy ile 2. resimde gördüğünüz yere gelin. Eğer bölümde çok fazla adam öldürürseniz Green Beret'in bölüme başladığı vagondaki askerler ön vagonlara doğru koşmaya başlıyorlar ve bunların tümü SS olduklarından Spy'ın casus olduğunu fark edebiliyorlar. Biz burada farklı bir taktik kullanacağız ve çok az sayıda adam öldürerek bölümün sonuna kadar SS askerlerinin dışarı çıkmamasını sağlayacağız. Spy ile 2. resim boyunca yürürseniz sizi yalnızca üç askerin görebildiğini fark edeceksiniz. X ile işaretlediğim bu askerleri Thief ile öldürün, son olarak da uçtaki subaydan kurtulun.

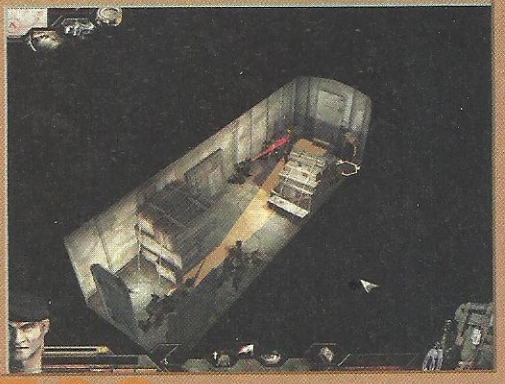
••• Amacımız en öndeki zırhlı vagona ulaşmak ve önümüzde yalnızca bir vagon kaldı. Bu vagon sizi biraz zorlayacak çünkü sağdaki odada bir köpek var ve kesik çizgiyle gösterdiğim sınırı geçtiğiniz anda kokunuzu alıp ortalığı ayağa kaldırıyor. Öncelikle Spy ile 4 nolu askerin dikkatini başka yöne çekin ve Green Beret ile öldürün. Ardından camdan bakan subayı öldürerek camdan dışarı atın. Spy'ı vagondan dışarı çıkarın, 5 nolu yere Green Beret ile Decoy yerleştirin ve 4 nolu yere saklanarak Decoy'u çalıştırın. Sesi duyan birkaç asker gelecek ve teker teker yerlerine geri dönecekler. Burada son kalan asker arkasını döndüğü gibi Green Beret ile bıçaklamalısınız. Amacımız 7 ve 8 nolu askerlerden en az birinden kurtulmak. Eğer şimdiye kadar öldürdüğünüz askerlerin mermilerini aldıysanız tüfeğinizde en az 8 mermi var demektir. Şimdi Green Beret ile 6 nolu yere yatın ve koridoru boydan boya görecek şekilde Cover yapın. Tek el ateş edin (Ctrl + Sol tık) ve ses koşan tüm askerlerin tek tek ölmelerini seyredin. Köpeği sona bırakın çünkü pek fazla zarar veremiyor. Onu da tabancayla vurarak öldürebilirsiniz.





Bu vagonu geçtikten sonra 9 nolu askerin arkasını dönmesini fırsat bilip çember ile gösterdiğim delikten girin (önce deliğin yanındaki askeri öldürün). Aşağı inince soldaki askerin görüş alanına bir sigara atın ve hemen aşağı inip onu bıçaklayın. Bu askerin yanındaki sandıkta tam 10 tane el bombası var. Artık ilk vagondaki SS sürüsüne ne yapacağımızı anlamışsınızdır. Sağdaki askeri de bıçaklayın ve dışarı çıkarak ilk vagona kadar geri dönün.

••• Önce kapıdan içeri bakın, ardından kapıya bir el bombası sallayın. İki üç el bombasından sonra içeride kimse kalmayacak. İçerideki sandıkta bir 10 tane daha el bombası var ama daha elimizdekiler bitmedi. Şimdi teker teker diğer vagonları dolaşıp askerleri öldürmelisiniz. Bunun için kapılardan el bombası atabilirsiniz ancak iki vagon hariç. Sanat eseri dolu sandık taşıyan iki vagona el bombası atmayın (yanlarından Nazi bayrağı sarkan vagonlar). Bunun yerine bu vagonlara önce Spy ile girin, askerlerin dikkatlerini farklı yönlere çekin ve Green Beret ile ister bıçak, ister ikinci resimde gördüğünüz gibi Cover modu kullanarak hepsini öldürün. Lokomotifin arkasındaki kömür vagonundaki üç askeri de öldürdüğünüzde bölüm bitecek.

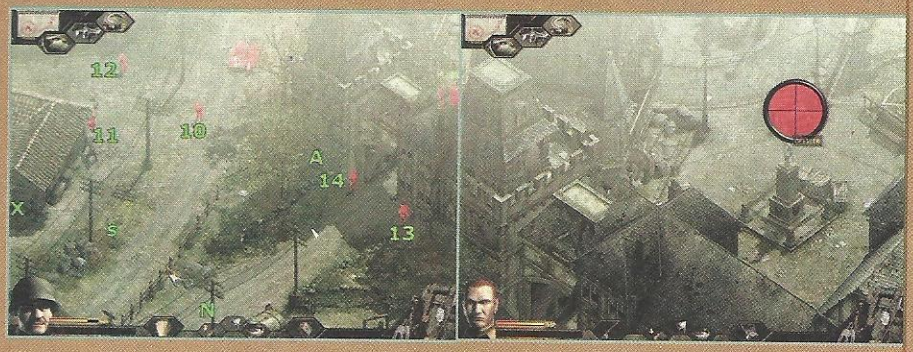


kenan9593

TAKE CONTROL OF THE TOWN

Bölüme binanın arkasında başlıyoruz. Binanın diğer tarafında dört tamirci ve solda silahlı asker bulunuyor. Tamirciler size sadece yumrukla saldırıyorlar ve zaten neredeyse hepsi birbirine arkasını dönmüş durumda. Teker teker Sapper ile bayıltıp binanın arkasına çekin. Silahlı askerden de kurtulduktan sonra ekranın sol tarafında devriye gezen (resimin dışında kalıyor) subayı da bayıltarak binaya saklayın. X ile işaretli yerdeki sandıktan molotof ve gaz bombaları çıkacak.

Sapper ile 2 nolu askeri bayıltıp ineğin yanına çekin. Sniper ile 3 nolu yere gelin ve hızlı biçimde 4, 5 ve 6 nolu askerleri öldürün. 7 nolu tamirci olayı görecek ve oraya koşacak, onu da Sapper veya Sniper ile rahatça halledebilirsiniz. Sniper ile 8 nolu askeri öldürün ve korunmasız kalan 9 nolu subaydan Sapper ile kurtulun. Sapper ile 4 nolu askerin önünde durduğu binaya girin. Bu binanın her katında bir asker var ama rahatlıkla öldürebiliyorsunuz. Üst kattan balkona çıkarak oradaki keskin nişancıyı da öldürüp mermilerini almayı unutmayın. Dışarı çıkın ve molotof kokteyli ile ilk motordan kurtulun (etrafta kimse kalmadığından alarm verilmeyecek).



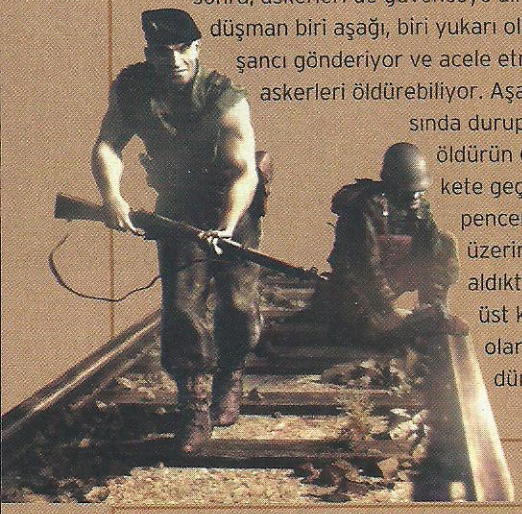
••• Baştaki binanın solundan ilerleyin ve Sapper ile X yerine gelin. S ile gösterdiğim yere sigara atarak 10 nolu askerin dikkatini çekin ve öldürün. Sürünerek 11 nolu askerin arkasına geçin 12 nolu asker resimdeki pozisyona geçtiği anda 11'i bayıltın, bağlamadan hemen gidip 12'yi bayıltın. Bundan sonra ikisini de bağlayabilirsiniz. Sapper ve Sniper ile N ile gösterdiğim yere gelin ve Sniper ile 13 nolu askeri vurun. Bu askeri gören 3 - 4 asker oraya gelecek, tümünü uzaktan öldürün. Bir süre kimse gelmezse ortalık güvenli demektir, yine aynı yerden 14 nolu askeri vurun ve gelecek olan asker olursa öldürün. Bu bölümdeki bazı binalardaki (örneğin A binası) sandıklardan yeterince sniper mermisi çıkacak, o yüzden dert etmeyin. Şimdi Sniper ile motorun sol tarafından geçin ve oradaki geçidin önüne yatarak meydanda gördüğünüz tüm askerleri tek tek öldürün. Zaten birini öldürünce başına iki üç tane geliyor ve kolay av oluyorlar. Meydana bakan balkonlardan birinde düşman keskin nişancısı var, onu da öldürmeyi unutmayın.

••• Şimdi sıra geldi sol üst köşedeki asker grubuna. Bu asker grubunu öldürürken yapacağınız en ufak bir ses tüm kampın alarm durumuna geçmesine sebep olacaktır. Bu yüzden el bombası veya molotof kullanma şansımız yok. Bunun yerine önce gaz maskenizi takın ve X ile işaretli yerlere birer gaz bombası atın. Tüm askerler yerde yatarken yine aynı yerlere birer molotof salladığınızda düşmanları sessizce yakmış olacaksınız. Sol taraftaki sandıktan cephanelerinizi yenileyebilirsiniz. Artık buradaki motoru da (15) güvenle havaya uçurabilirsiniz.

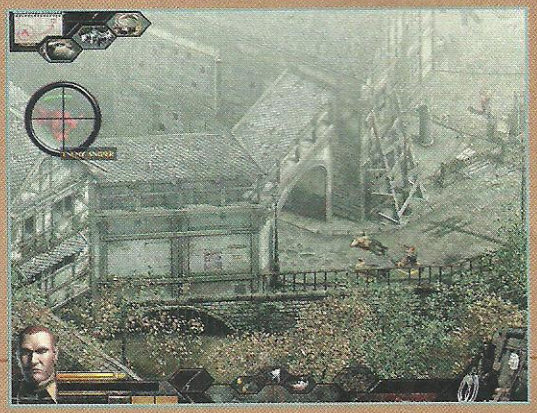
Etraftaki tüm binalara girip içlerini temizledikten sonra (bölümün bitmesi için tüm askerler ölmeli) kent meydanına gelin. Öncelikle motoru molotofla (16) patlatın, resimde gördüğünüz iki kapının da önüne elinizdeki yer mayınlarını döşeyin, meydana bir bomba yerleştirin ve uzaklaşıp bombayı patlatın. Alarm verilecek ve o iki kapıdan dışarı düşmanlar çıkmaya başlayacaktır. Kapının önüne koyduğunuz mayınlar büyük ihtimalle hepsini temizleyecek, kurtulan olursa onları da siz vurun. Bundan sonra eliniz F5 tuşunda tüm haritayı dolaşın ve kıyıda asker kaldıysa öldürüp bölümü bitirin.

kenan9593

AMBUSH THE CONVOY



Bölüme başlar başlamaz çok hızlı biçimde elinizdeki yedi askerin (X ile gösterdim) beşini ana girişi tamamen görecekleri biçimde sipere yatırın, kalan iki askeri de alt kapıyı görecek şekilde yerleştirin. Kent merkezini bu şekilde güvenceye aldıktan sonra, askerleri de güvenceye almamız gerekiyor. Çünkü düşman biri aşağı, biri yukarı olmak üzere iki keskin nişancı gönderiyor ve acele etmezseniz bunlar tüm askerleri öldürebiliyor. Aşağıdaki askerlerin arkasında durup gelen keskin nişancıyı öldürün (zaten nişancıların hareket geçtiğini sağ üstte açılan pencerede görebiliyorsunuz), üzerindeki Sniper mermilerini aldıktan sonra biraz ilerleyip üst kapıya doğru nişan almış olan keskin nişancıyı da öldürüp geri çekilin.

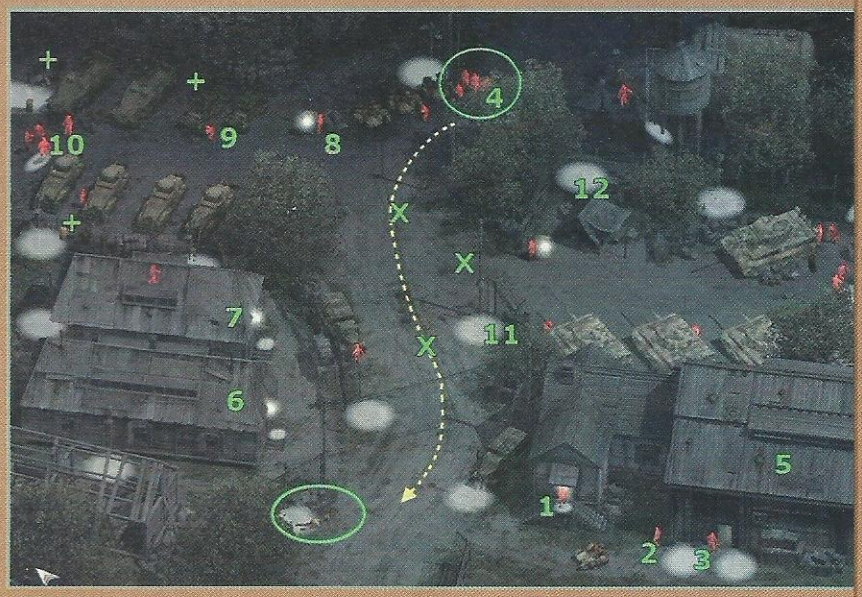


••• Şimdi Sapper ile alt kapıdan çıkarak resimde gördüğünüz tankerin arkasına saklanın. Buradan tankerin diğer tarafına el bombası atabiliyorsunuz. Ancak düşman saldırıları ve toplanmaları zamanlı olarak gerçekleştiğinden burada acele etmeyip 2 nolu grubun da tankerin diğer yanındaki arkadaşlarına katılmalarını bekleyin. Hepsi bir araya toplandığında önce bir el bombası, ardından molotof kokteyli ile bir ikisi hariç tümünü öldürebilirsiniz. Hemen tüfeğe geçin ve yere yatıp siper alın. Geri kalan bir iki asker bir süre sonra tankerin önünden veya arkasından size doğru gelecek, hızlı biçimde onları öldürün. Bu askerler öldüğünde ekrana üst köşeden tankın girdiğini göreceksiniz. Bu anda hemen ayağa kalkın ve 3 ile gösterdiğim yere tank mayını yerleştirip alt kapıdan kent merkezine geri dönün. Tank bir süre bekledikten sonra hareketa geçecek ve mayına çarpıp zarar görecek (ama siz tankın hareketini beklemeden merkeze dönüp yeni hazırlığı yapmış olmalısınız).

••• Merkeze döndüğünüzde Sapper'ı 4 nolu yerde bekletin. Üst kapıda sipere yatmış tüm askerleri toplu halde heykelin sağ tarafına çekin, aksi halde içeri giren tank tüm askerleri öldürecektir. Tank kesik çizgiyle gösterdiğim yolu takip edip heykelin sol tarafında duruyor. Şimdi Sapper ile ister 2 - 3 el bombası atarak, ister bazukayı kullanarak tankı havaya uçurun (dikkat edin, iki bazuka mermisini saklamanız gerek). Askerleri tekrar bölümün başında konumlarına yerleştirin ve ana kapıda + ile gösterdiğim yerlere personel mayını döşeyin. Böylece üst taraf tamamen güvenceye alınmış oldu. Ekranın sağındaki oku takip ederek üst yola çıkın ve ikinci resimde 5 ile gösterdiğim zırhlı aracı bazukayla havaya uçurun. Bu sayede kamyonun hareket etmesini önleyeceksiniz (aksi halde konvoyu kaçırdığınız için görev başarısız olur). Merkeze dönüp tekrar alt kapıdan diğer yana geçin. İsterseniz bu noktada opsiyonel olarak tankerin arkasına geçebilir ve 6 nolu yerde toplanan askeleri molotof ve el bombası yardımıyla öldürebilirsiniz. Ancak asıl amacınız 7 nolu zırhlı aracı bazuka ile havaya uçurmak. Artık geriye sadece birkaç askeri öldürmek kaldı, kent merkezi girişi sağlam olduğundan Sniper ile etrafta dolaşarak asker avlayabilir ve bölümü bitirebilirsiniz.

kenan9593

NORMANDY CRIPPLE NAZI SUPPORT



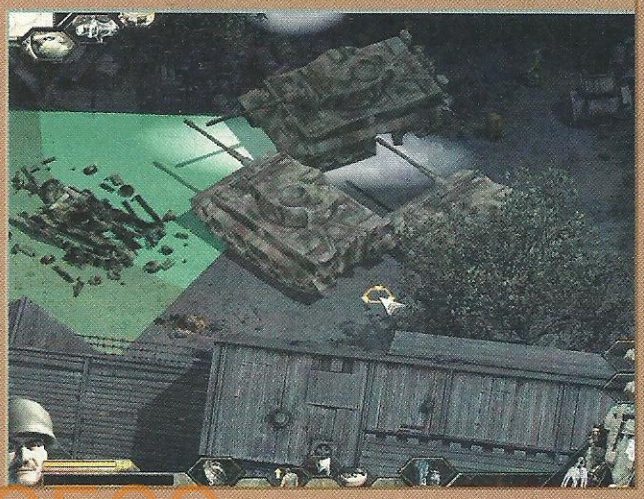
Bu bölümde çok hızlı olmalısınız, çünkü belli bir süre sonra komutanlar komut veriyor ve zırhlı araçlar yola çıkıyorlar. Görevdeki ana amacınız zırhlı araçları yok etmek olduğundan böyle bir şey işinize hiç yaramaz. Öncelikle sigara yardımıyla 1 nolu subayın dikkatini çekin, bayıltın ve başladığınız yere saklayın. 2 nolu askeri de aynı şekilde sigarayla tuzağa düşürüp 3 nolu askerden kolayca kurtulun. Şimdi binanın yanındaki kamyonun arkasına saklanarak 4 nolu devriye grubunun haritanın aşağısına gelmesini bekleyin. Üzerlerine gaz bombası atarak hepsini bayıltın, geriye yalnız köpek kalacak. Köpeği de tabanca kullanarak vurabilirsiniz.

Şimdi Sapper ile 5 nolo cephaneliğe girin. İçeride beş tane tamirci var ve yumrukları size pek işlemiyor. Hepsini yere serdikten sonra sandıklardaki kumandalı bombaları ve el bombalarını alın. Tümünü Sapper taşıyamayacağından kalan bombaları Thief'e yükleyin ve bir tane bombayı cephaneliğin içine yerleştirin. Sapper ile bitişikteki yan binaya geçerek içerideki iki askeri öldürün. Şimdi alarm verildikten sonra işimizin kolaylaşması için kışlaları temizleyeceğiz. Sapper ile 6 nolu kışlanın önüne gelin ve içeri bakın. Askerler kapının yakınındayken içeri bir el bombası atın (kampın gerisi hala ayaklanmıyor). İçeri girin ve geri kalan bir iki askere de hemen yumrukla saldırın. Buradan çıkın ve aynı işlemi 7 nolu kışla için de tekrarlayın.

Komutanlar komut verdiğinde ilk olarak sol üstteki araçlar harekete geçiyor, bu yüzden sağ taraftaki tanklardan önce bunlara yoğunlaşmanız daha iyi olur. Eğer işleri biraz kolaylaştırmak istiyorsanız yukarıya doğru giderken X ile gösterdiğim yerlere kumandalı bombalar yerleştirin. Tanklar sırayla bir yukarı, bir aşağı gidecek şekilde yola çıkıyorlar. Bu yüzden hem aşağı, hem de yukarı yerleştirdik.

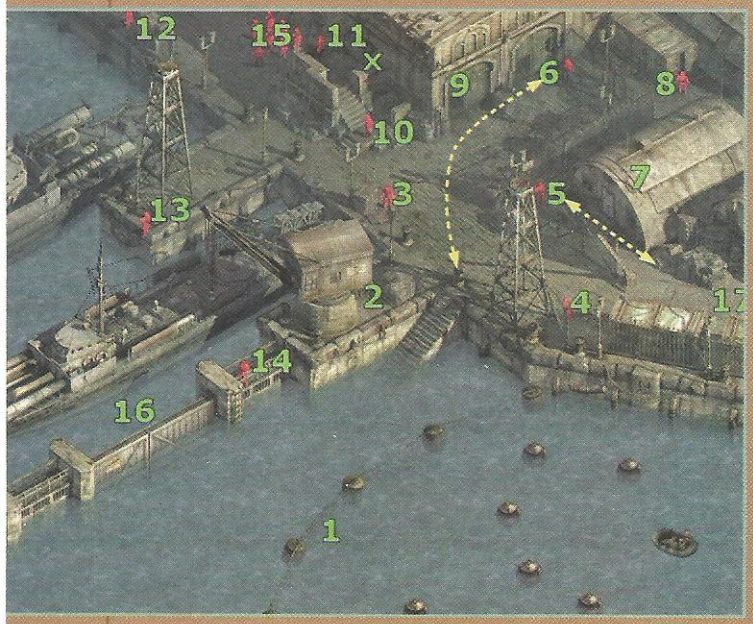
8 nolu askeri bayıltıp bağladıktan sonra hemen 9 nolu tamirciyi yere indiriyor ve 10 nolu gruba gaz bombası atıyoruz. Alttaki tamirci sizi görse de önemli değil, nasılsa yumruk atmaya çalışıyor. Gaz maskesini takın ve bayılan elemanları bağlayın. + ile gösterdiğim yerlerde variller göreceksiniz, bunlara ateş ederek etraflarındaki araçları havaya uçmasını sağlayabilirsiniz. Geri kalan araçları da molotof kokteyli fırlatarak çürüğe çıkarın. Sırada tanklar var. Tanklar sırayla kalkacaklar ve üzerlerinden geçtikleri sırada bombaları patlatarak onlara ciddi zarar verebileceksiniz. Eğer tanklar sizi görmezse 11 nolu yere gelerek hem alarma geçmiş askerlere el ve gaz bombası atabilir, hem de tankları bazukayla vurabilirsiniz. Tankların patlaması için kumandalı bomba artı bir el bombası gerekiyor. Eğer bomba kullanmaz veya ıskalarsanız iki bazuka mermisiyle de bombayla aynı etkiyi yaratmanız mümkün. Ayrıca sağ taraftaki tankın yanında yine variller göreceksiniz ve bu sayede o tanktan kolayca kurtulabileceksiniz.

Tankları da hallettikten sonra cephaneliğe yerleştirdiğiniz bombayı havaya uçurun ve 12 nolu yere gelin. Buradan çitin diğer tarafındaki yakıt depolarına atacağınız tek bir el bombası bunları havaya uçurmaya yetecek ve bölümü bitirmiş olacaksınız. Başta da belirttiğim gibi bu bölümün tek zor tarafı hızlı davranmanızı gerektirmesi, onun dışında pek bir zorluğu yok.



kenan9593

DESTROY THE WARSHIPS



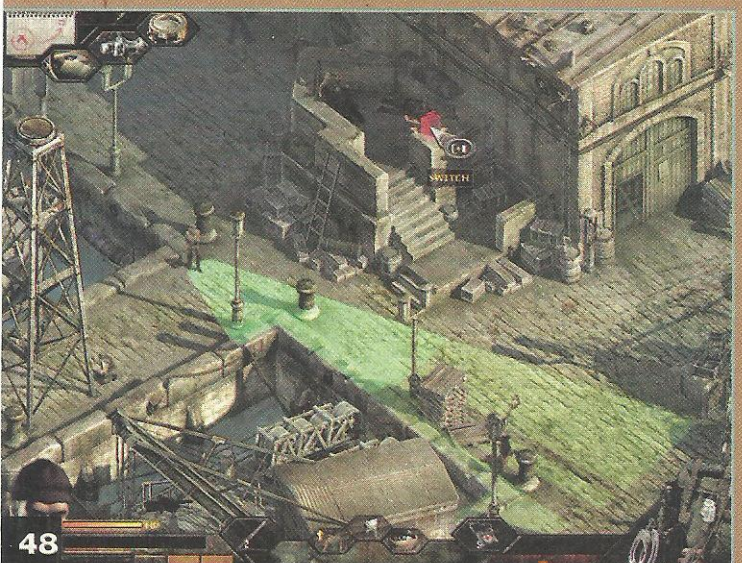
Oyunun sonlarına doğru bu kadar kolay bir bölümle karşı laşmak beni hem şaşırttı, hem de Diver'ın kullanıldığı tek görev olması yüzünden hayal kırıklığı yarattı. Keşke güzelim bıçağımızı fırlatacak daha fazla bölüm olsaydı.

Bölüme başladığınızda ilk iş olarak dalış takımlarınızı giyin ve suya atlayarak dibe dalın. 1 nolu kısımdaki kapıyı tel makası kullanarak kesin ve karşı tarafa geçin. Merdivenlere geldiğinizde kafanızı dışarı çıkararak ortama bakın ve uygunsa hemen 2 nolu yere geçerek eğilin. 3 nolu denizci etrafta dolaştıktan sonra merdivenin başında duruyor. 6 nolu subay o yöne bakmıyorken bıçağı fırlatarak denizciyi öldürün ve hemen sırtınıza alıp suya atın. Şimdi 4 nolu askere saldırmak için 4, 5 ve 6 nolu askerlerin resimdeki pozisyonda olmalarını bekleyin, çünkü hızlı biçimde üçünü de öldüreceğiz. 4 nolu askeri bıçak fırlatarak öldürün, ayağa kalkıp yanına gidin, bıçağı alın, cesede dokunmayın ve hemen 5 nolu askerin arkasından yaklaşarak bıçak fırlatarak onu da öldürün. Bıçağı alıp 17 nolu yerdeki sandıkların arkasına saklanın. 6 nolu subay devriyesi için aşağı doğru gittiğinde 4 nolu cesedi görecek ve yanına koşacak. O cesedi incelerken bıçak fırlatarak onu da öldürün ve 4, 5 ve 17 cesetlerini sandıkların arkasına saklayın.

7 nolu hangarda birinci bomba var ve içeride tek silahları yumrukları olan üç zavallı denizci var. Üçünü de hallettikten sonra sandığın içindeki bombayı ve bıçağı alın. Böylece artık iki bıçak fırlatabileceksiniz. Hangarın solundan yukarı çıkın ve 8 nolu askeri bıçaklayın. İkinci bomba 9 nolu hangarda ama içeride çok fazla asker var. Elbette birbirlerine bakmadıkları anları kollayarak tümünü öldürmeniz mümkün ama biz farklı bir taktik kullanacağız. Öncelikle 10 nolu subayı öldürün. Sürünerek yukarı çıkın ve 11 nolu subayı da öldürün. 12 nolu asker resimdeki gibi yukarıdayken 13 nolu askeri öldürüp denize atın. Sürünerek 14 nolu askerin yanına gidin ve onu da öldürün. Şimdi geriye 15 nolu grup, 12 nolu asker ve 9 nolu hangardaki askerler kaldı. 11 nolu subayı öldürdüğünüz yere çıkın, yere yatın ve 15 nolu grubun üzerine bir tane el bombası atın ve hemen X ile gösterdiğim düğmenin yanına saklanın. Gemilere giden kapağı açmak için bu düğmeye basmamız gerekiyor, bunu şimdiden yapabilirsiniz.

Bombanın etkisiyle 15 nolu grup tarih olacak ve 9 nolu hangardaki tüm askerler dışarı çıkacak. Bunlar etrafta koşturup arama yaparken arada bir birisi 11 nolu subayın cesedini görecek ve ona bakmak için sizin yanınıza gelecek. İşte bu anda siz de onu öldürüp tekrar beklemeye başlayacaksınız. Yanınızdaki cesetlere bakmak için gelen askerler bittikten sonra geriye ya iki, ya üç tane birbirinden uzak duran asker kalacak. Elinizde de iki tane bıçak olduğuna göre bunları öldürmeniz hiç de zor değil.

Etrafta canlı namına bir şey kalmayınca merdivenlere inin, dalış takımınızı giyin ve 16 nolu kapaktan diğer tarafa geçerek her iki gemiye de tıklayıp bombaları yerleştirin. Bombaları patlatabilmek için güvenli bir uzaklıkta olmanız gerekiyor, 17 nolu yer geldiğinizde patlatma simgesinin çıktığını göreceksiniz. Simgeye basın ve bölümü bitirin.



kenan9593

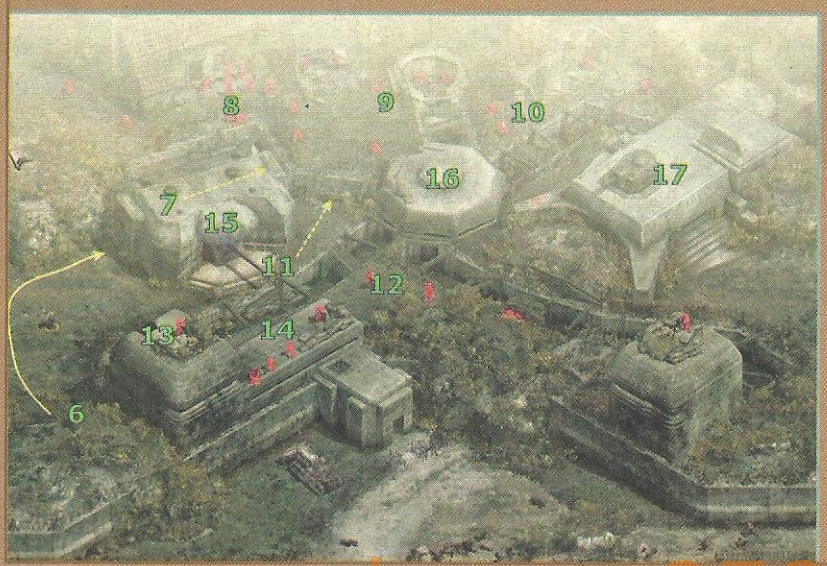
STORM THE BEACH

Oyunun son bölümü de ne yazık ki pek zor değil ve çabucak bitirilebiliyor. Yazık diyorum çünkü oyun gerçekten kısa sürdü, tadı damağımda kaldı :) Neyse elden gelen bir şey yok elbette. Bu görevi basit kılan en büyük şey emrinizdeki piyadeler. Bu piyadelerin tüfekleri gerçekten çok uzun menzilli ve cephaneleri sınırsız. Böyle olunca da görevin büyük kısmını piyadelerle oynayacak ve Green Beret'e çok da ihtiyaç duymayacağız.

Bölüme başlayınca ilk olarak A yolundan bir piyadeyi siperin altına götürün ve tüfeğinizin müthiş menzili sayesinde makineli tüfeğin başındaki 2 nolu asker ile 1 nolu askeri öldürün. Eğer menzilinize giren başka asker olursa onları da vurabilirsiniz, yoksa yere yatıp bekleyin. Şimdi B yolu güvenli duruma geldi, bu yoldan da başka bir piyadeyi yukarı gönderin ve 3 nolu yerde bulunan askerleri vurun. Silah sesini duyan askerlerden bazıları sağdaki yoldan inmeye kalkabilir, hemen Cover moduna geçip orayı menzil içine alın ve gelen herkesi öldürün. Yuvarlakla gösterdiğim sandığa giden yol artık temiz, Green Beret ile sandığa koşun, içindekileri alın ve C yolunu takip ederek haritanın en sağ kenarına ulaşın. Buradan tek bir el bombası atarak 4 nolu siperde bulunan tüm askerleri öldürün. Şu anda D yolunu da güvenceye almış oldunuz, oradan da bir piyade yollayarak 5 nolu siperdeki makineli tüfek askerini ve diğer askerleri vurmaya başlayın. Makineli tüfeğin başındaki asker öldüğünde sahildeki zırhlı araç yola çıkacak ve mayınları temizleyecek. Şimdi tüm piyadeleri ve Green Beret'i yerde süründürerek 6 nolu kapıya götürün ve öncelikle tek bir piyadeyi karşı tarafa geçirin.

Piyadeyle karşı tarafa geçer geçmez yere yatın çünkü resmi geç çekmemden dolayı orada görünmeyen (daha doğrusu ölmüş olan) iki asker olacak. İkisini de 6 nolu yerden rahatça öldürebilirsiniz. Okla gösterdiğim yolu takip edin ve 7 nolu yapının tepesine çıkıp yere yatın. Yine sevgili piyademizin süper tüfeği sayesinde buradan 8 nolu yerde toplanmış olan askerlerden bir ikisini vurabileceksiniz. Askerlerden bazıları da silah sesini duydukları için karşı taraftaki merdivenden yapının üzerine çıkmaya çalışacaklar. Hemen Cover moduna geçin ve tüfeğinizi merdivene doğru çevirin. Bu şekilde önemli sayıda asker vurduktan sonra ikinci bir piyadeyi karşıya geçirin ve 11 nolu yere yatırarak, ok hizasını görecek biçimde nişan alın. Şimdi tepedeki askerle yapının üzerinde dolaşıp bazen ayağa kalkarak bazı askerleri vurabileceksiniz. Eğer kimseyi vuramıyorsanız, 11 nolu askerin korumasını kullanarak 9, 10 ve 12 nolu kısımda menzilinizin yettiği askerleri öldürün. Bundan sonra aynı piyadeyle sürünerek köprüden yukarı doğru çıkın ve üst tarafı tamamen temizleyin. Bunun ne kadar kolay olduğuna siz bile şaşıracaksınız.

Green Beret'i bu kısma geçirin ve ilk olarak 9 nolu yerdeki sandığı boşaltın. Hendeğe atlayarak 16 nolu merkez yapıyı temizleyin. Bunun için askerlerin yakın olduğu kapıdan bir el bombası atmanız ve kalan bir veya iki askeri de tüfekle vurmanız yeterli olacak. Bu yapıyı temizleyince piyadeler de 15 ve 17 nolu yapılara erişim kazanacaklar. Şimdi 15 nolu top binasının kapısından el bombası atın ve bir piyadeyle içeri girerek tamircileri ve askerleri öldürün. Tüm askerler ölünce top duracak. Dışarı çıkın ve 13 nolu askerin yanına tırmanın. Onu vurup yere yatın ve 14 nolu kısımdaki askerler tekrar sahile bakmaya başladıklarında tek tek hepsini temizleyin.



Geriye sadece 17 nolu top binası kaldı. Elinizde mutlaka piyade kalmıştır (hatta hiçbirinin öldüğünü sanmıyorum), önce kapıdan içeri bir el bombası atın ve piyadelerle tek tek içeri girerek oradaki askerleri öldürmeye başlayın. Piyadeniz ölse de sorun değil, bir başkasıyla kalan işi tamamlayabilirsiniz. Buradaki askerleri de öldürdüğünüzde top duracak ve oyun çok sönük bir ekranla sona erecek (bitiş demosu yapmadıkları için Eidos'u kınıyorum).

kenan9593

Max Payne geri döndü, hem de yanında fıstık gibi bir hatunla
(bkz. Easter Egg – Mona)

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

GENEL STRATEJİLER

► Hangi bölümde olursanız olun, bulunduğunuz tüm kapalı binalarda banyoları araştırın. Banyoların çoğunda, 1 ile 4 adet arası Painkiller bulabilirsiniz.

► Bullet Time, birçok şekilde işinize yarıyor olsa da özellikle yakın çatışmalarda mutlaka kullanılması gereken bir özellik. Köşeyi dönüp düşmanla burun buruna geldiğiniz anlarda Bullet Time moduna geçmek, rakibinizden önce davranmak için size çok değerli 1-2 saniye kazandıracaktır.

► Ekim 2001'de yayınlanan Max Payne stratejisine tekrar göz atarsanız, o yazıda Shootdodge özelliğinin yan taraflara sıçramada pek bir yararının olmadığından bahsedildiğini göreceksiniz. Bu oyunda da durum pek farklı değil. Ancak, içeriden seslerin geldiği bir kapıyı açtığınızda geriye doğru yapacağınız Shootdodge hareketi hem vurulmanızı fazlasıyla zorlaştıracak, hem de rakibinize daha rahat nişan almanız için size fırsat kazandıracaktır.

► Eğer oyunun herhangi bir bölümünde düşmanlarınızla çatışırken "Fire in the Hole!" cümlesini duyarsanız, bilin ki yakınlarınıza atılmış bir el bombası vardır. El bombasının geldiğini fark etmediğiniz anlarda düşmanlarınızın birbirlerini uyarmak için kullandıkları cümleler sizin de oldukça işinize yarayabilir.

► Özellikle Shotgun tipi silahlarda en çok can sıkan nokta mermilerin yavaş doldurulmasıdır. Özellikle çatışmaların en ısındığı noktada mermi doldurmaya çalışmak hiçbir oyuncuyu mutlu etmeyecektir. Bu konunun çözümü aslında çok basit. Oyun içinde Bullet Time modunu kullanmayı sevmiyor olsanız bile şarjörünüz biterken hemen bu moda geçin ve göz açıp kapayıncaya kadar şarjörünüzün dolduğunu görün.

kenan9593

ÖNEMLİ KISIMLAR

Bölüm 1 - 2 A CRIMINAL MASTERMIND

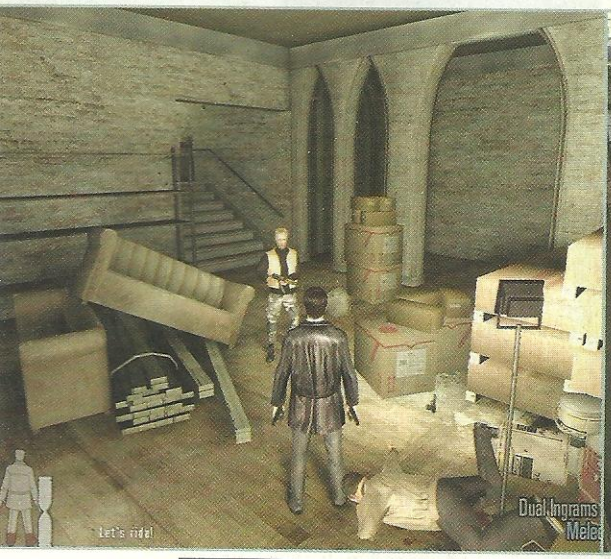
Mike'ı (kurtarmaya çalıştığınız Vladimir'in arkadaşı) ne kadar uzun süre hayatta tutabilirseniz sizin için o kadar iyi olur. Oyunun ilk bölümlerinden olmasına rağmen, ortalığın iyice ısınacağı bir mekandasınız. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli şey yanlışlıkla Mike'ı vurmamak. Bu durumda Mike da birden bire düşmanınız oluyor. Ayrıca Mike'ın hayatta kalması için sürekli onun yanında kalmalısınız yoksa çabucak vuruluyor.

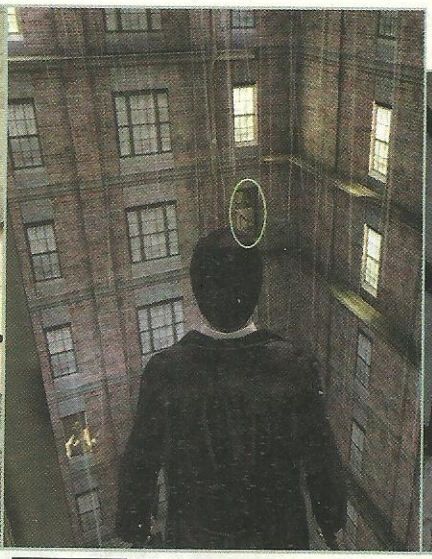
Bölüm 1 - 4 NO 'US' IN THIS

Ulaşmanız gereken yer resimde Max'in kafasının sağında görülen açık pencere. Buraya gitmek için bulunduğunuz kattaki pervazın sonuna kadar yürüyüp, alt pervazlara atlamanız gerekiyor. Pervazlardaki boşluklardan normal şekilde atlamak sizin için zor oluyor ve sıkça aşağı düşüyorsanız, Shootdodge tuşunu kullanarak yavaş ama güvenli bir şekilde atlayışı gerçekleştirebilirsiniz. Açık pencereye doğru ilerlerken diğer katlardan açılabilecek ateşe de hazırlıklı olun.

Bölüm 1 - 5 A SIGN OF HER PASSAGE

Bölümün sonları yaklaşırken rahatça hayatta kalmak için yapmanız gereken bir dizi işlem var. En başta ikincil silah olarak Molotof Kokteyli'ni seçmenizi tavsiye derim. Daha sonra aşağıdaki iskeleye atlamanız ve bulunduğunuz kat çökmeden yana kayarak bir alt kata inmeniz gerekli. Bunu iki kez tekrarladıktan sonra zemine ulaşacak ve kapıyı kırarak içeri giren bir minibüs dolusu temizlikçiyle(!) karşılaşacaksınız. Bu kısımda Molotof Kokteyli'nin yararı açığa çıkıyor. Tüm adamlarla tek tek uğraşacağınıza, minibüsün kapısı açılırken atacağınız tek bir Molotof Kokteyli ile işi bitiriyorsunuz.





Bölüm 2 - 0 PROLOGUE

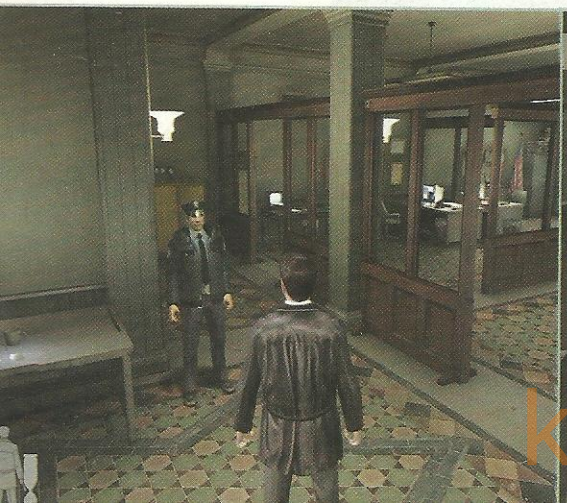
Bu bölümde etrafta dolaşıp boşu boşuna zaman kaybetmemeniz için yapılması gerekenleri kısaca sıralayalım. Öncelikle masanıza gidip raporunuzu yazmaya başlayın. Dedektif Winterson'un telefonuna bakın ve teşhis odasına (Interrogation Lineup) gidin. Dedektif odadan çıktıktan sonra tanıkla konuşun ve alt kattaki nezarethaneye (Lockup) inin. Mona'yla konuşun ve masa başındaki polisin yanındaki telefonu kullanın. Bu andan itibaren bölümün aksiyon kısmı başlayacak.

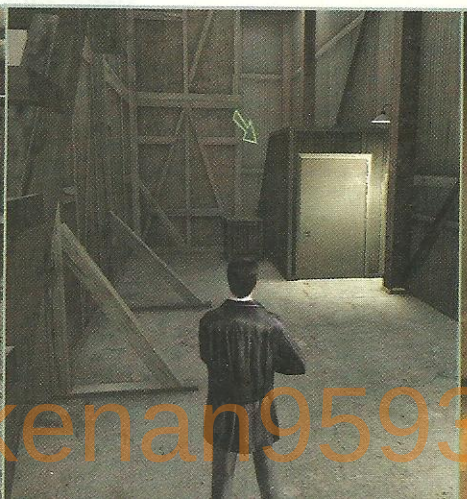
Bölüm 2 - 1 THE THINGS THAT I WANT

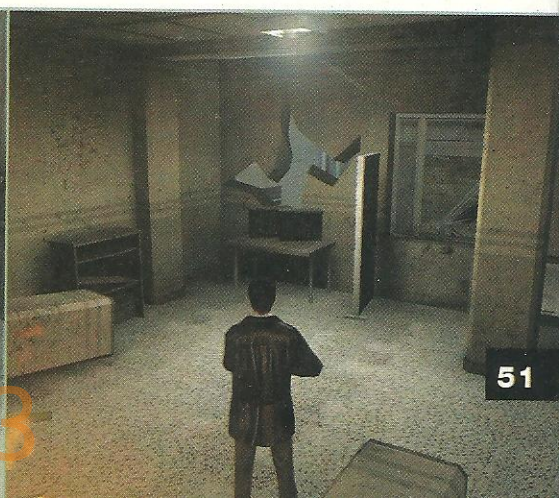
Fark ettiğiniz gibi oyunda Max'in sağlığı ve silahlarının cephanesi bölümden bölüme aynen taşınıyor. Eğer bir önceki bölümde tüm cephanenizi tükettiyseniz, yeni bölüm başlangıçlarında canınız hayli sıkılabiliyor. Bu bölümün başlangıcında merdivenlerden çıkmadan önce resimde görülen ufak kabinin arkasına geçerseniz, ilerideki çatışmalarda oldukça işinize yarayacak olan Kalashnikov cephanesi bulabilirsiniz.

Bölüm 2 - 3 BLOWING UP

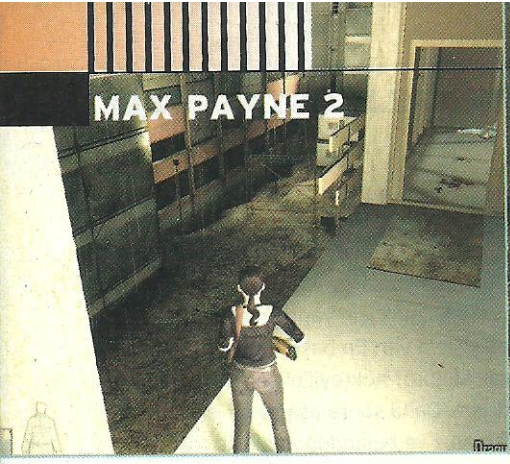
Bina tamamen havaya uçmadan önce olabildiğince hızlı hareket etmeniz gereken bu kısımda, daha fazla ilerlemek için duvarda ufak bir delik açmanız gerektiğini fark edeceksiniz. Masanın üzerindeki kutulara ateş ettiğinizde isteğiniz gerçekleşecek. Bölümün ilerleyen kısımlarında aynen burada olduğu gibi masa üzerinde aynı kutularla karşılaşacaksınız. Duvara delik açmakta kullandığınız bu kutuların, düşmanlarınız üzerindeki etkileriniz ölçmek eğlenceli olacaktır.

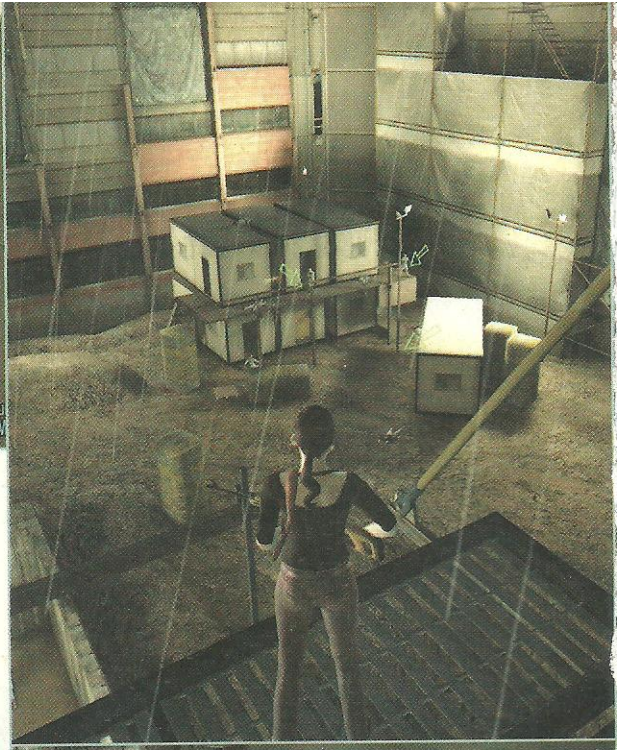






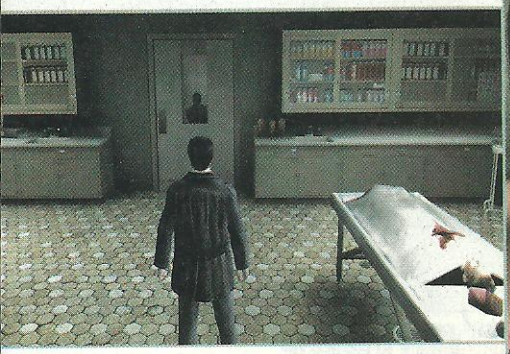
kenan9593

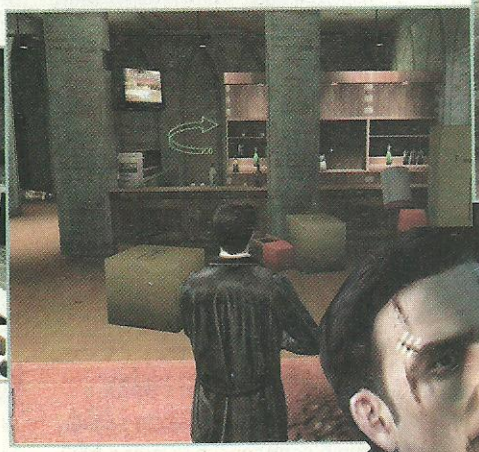


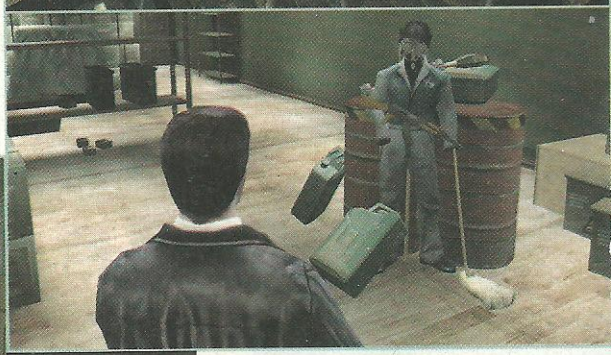


Bölüm 2 - 5 OUT OF THE WINDOW

Mona'nın Max'i korumak için Sniper Rifle kullanması gereken bu bölümde iyi yer tutmanız ve düşmanları tek atışta devirmeniz gerekiyor. Fark edeceğiniz gibi sadece Mona'nın değil Max'in de sağlık durumu bölümün başarısını ilgilendiriyor. Max'i korumak için tam 4 farklı mekandan atışlar yapmanız gerekli; Max'in komutuyla bir başka açı yakalamak için hızla binada dolaşarak yeni açıyı bulmalı, ancak bu sırada tedbiri de elden bırakmamalısınız. Atış yapılacak mekanlar arasındaki mesafeler zorlu düşmanlarla dolu. Sniper Rifle'ı kullanacağınız ilk üç mekanda düşmanlarınızı iyi takip etmeniz gerekiyor. Aynı anda birden fazla düşman bir yandan Max'e, bir yandan da Mona'ya saldıracağı için zaman çok değerli. Başarılı atışlar yapabilmek ve düşmanları tek mermi ile öldürebilmek için Sniper modunda Bullet Time'ı aktifleştirmeniz hem nişan almanızı kolaylaştıracak, hem de bir sonraki hedefe dönmek için yeterli zamanı sağlayacaktır.







Bölüm 3 - 1 TOO STUBBORN TO DIE

Göreceğiniz gibi tek çıkış noktası, karşınızdaki kapı. Kapıyı ittiğinizde arkasındaki komando yere düşecek ve kaçmak için size 1-2 saniyelik bir zaman verecek. Bölümde yapmanız gereken, hastanenin güvenlik görevlileriyle komandolar karşılaşana kadar arkanıza bakmadan kaçmak. Ortam gereği neredeyse her iki odadan birinde Painkiller bulmanız mümkün. Güvenlik görevlileriyle komandolar karşılaşınca, güvenlik görevlisi vurulacak ve silahına ihtiyacı kalmayacak. O andan itibaren yerdeki silahı alıp kendi başınızın çaresine bakabilirsiniz.

Bölüm 3 - 2 ON A CRASH COURSE

Bölümün başlangıcında ekstra ve daha önce hiç karşılaşmadığınız bir ateş gücüne hayır demezsiniz herhalde. Resimde görülen barın arkasındaki kapıdan girip ufak koridoru geçtiğinizde, oldukça etkili bir Shotgun türü olan Striker'ı bulacaksınız. Parça tesirli bir silah etkisi gösteren Striker'ın yeterli sayıda mermisinin dışında, birkaç Painkiller da burada sizi bekliyor olacak.

Bölüm 3 - 2 ON A CRASH COURSE

Odanın kapısını açar açmaz bu değişik figürle karşılaştığınızda, bunun sizi tuzağa düşürmek dışında bir işlevi olabileceği pek aklınıza gelmemiştir herhalde. Burada yapmanız gereken, bu tuhaf figüre hiç dokunmadan arka taraftaki düşmanları temizlemek. Bu işlemi bitirdiğinizde şiddetli bir patlama olacak ve figürü sizin yerinize havaya uçuran düşmanlarınızın cansız bir şekilde yere serildiklerini göreceksiniz.

kenan9593

Bölüm 3 - 3 A MOB WAR

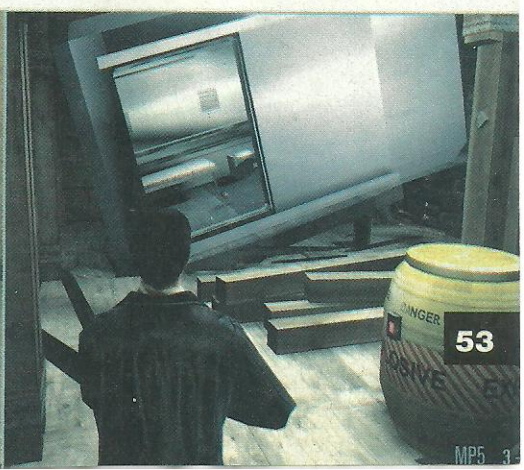
Hedefinize ulaşmak için bir binadan diğerine koşturup durduğunuz bu bölümde, bazen yolunuzu kendi becerilerinizle açmanız gerekebilir. Resimde gördüğünüz gibi önünüzde sıvaları dökülmüş bir duvar ve onun da önünde bir benzin bidonu bulunuyor. Daha önceki bir bölümde yaptığınız gibi, bidona ateş eder ve 1-2 saniye beklerseniz, yolunuza devam etmenizi sağlayacak açıklığınız duvarda ortaya çıktığını göreceksiniz.

Bölüm 3 - 5 A LOOSING GAME

Max'i alevlerin arasından kurtarmak için öncelikle yolunuzu bulmalısınız. Dikkatli olunduğunda oldukça lineer bir şekilde yükselen alevler nedeniyle yanlış yola sapma ihtimaliniz pek olmadan ilerliyorsunuz. Öncelikli hedefiniz yangın alarmını bulmak. Büyük bir su tankına benzeyen nesneyi bulduğunuzda yangın alarmını da buldunuz demektir. Yangın söndükten sonra, trafo benzeri yeri bulmalısınız. Etrafa sıçrayan elektrik dalgalarından dolayı hiç zorlanmadan trafoyu bulacaksınız. Soldaki kapıdan girip son odaya kadar ilerlerseniz, elektriği devre dışı bırakacak şalteri göreceksiniz. Geriye dönüp trafonun yanında geçerek Max'i bulacak ve görevi tamamlayacaksınız.

Bölüm 3 - 8 THAT OLD FAMILIAR FEELING

Bölümün hemen başında kendinizi patlayıcılarla dolu bir mahzende buluyorsunuz. Buradan çıkış için tek bir yol var ve o yol kesinlikle arkanıza bakmadan koşmak değil. Biraz ilerleyip karşılaştığınız ilk düşmanı öldürdükten sonra bir patlama olacak ve Alfred Wooden'ın kullandığı Panic Room, bulunduğunuz yerin tavanını yıkarak mahzene düşecek. Daha önceleri bir sinema filmi ve çeşitli haberlerden adını duymuş olduğunuz "Panik Odası", ne kadar yararlı bir şey olduğunu bu bölümde size açıkça gösteriyor. Panic Room aşağıya düşer düşmez hemen içine girin ve kapıyı kapatın. Bu sayede ilk önce size saldıran düşmanlardan, bir kaç saniye sonra da binadaki büyük patlamadan korunmuş olacaksınız. Merak edenler için belirteyim, Panic Room'u kullanmaz ve yolunuza devam ederseniz, birkaç yeni düşman ve çıkışı olmayan bir koridorla karşılaşacaksınız.



kenan9593

Bölüm 3 - 8 THAT OLD FAMILIAR FEELING

Oyunun 2. kısmından itibaren anlaşılmaya başladığı gibi, Vladimir oyunun kötü adamı ve son savaşın oyuncularından biri o olacak. Özellikle Mona'yı vurduktan sonra Max'in Vladimir'i rahat bırakacağı düşünülemezdi. Vladimir'le yapılacak olan savaş 4 aşamada gerçekleşiyor. 4 aşamanın da ufak püf noktaları var ve bunlara dikkat edildiği takdirde Vladimir'in icabına bakmak pek zor olmuyor.

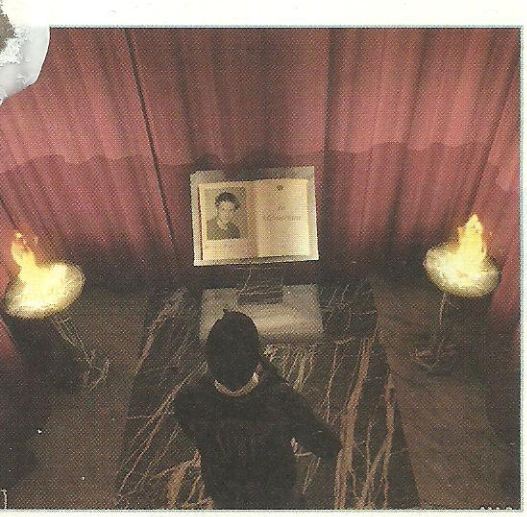
İlk aşamada Alfred Wooden'ın tekerlekli sandalye asansörünü aşağıya indirmeniz gerekiyor. Vladimir merdivenleri havaya uçurduğu için asansöre muhtaçsınız. Düğmeye basıp asansörü çağırdığınızda, aracın çok yavaş hareket ettiğini göreceksiniz. Asansör aşağıya inerken bir yandan Vladimir, bir yandan da yukarıdaki kapıdan çıkan komandolar size ateş edecek. Tavsiyem asansörü çağırdıktan sonra yan odaya geçip aracın gelmesini beklemeniz. Yalnız dikkat edin; asansör yarı yoldayken Vladimir aracı yukarı çağırmaya çalışacak. Bu noktada düğmeye bir kez daha basıp asansörün aşağıya yönlenmesini sağlamalısınız. Asansör aşağı indikten sonra Vladimir arka taraftaki kapıdan çıkıp gidiyor. Asansörü kullanarak yukarı çıkın ve kapıyı açarak mücadelenin ikinci kısmına başlayın.

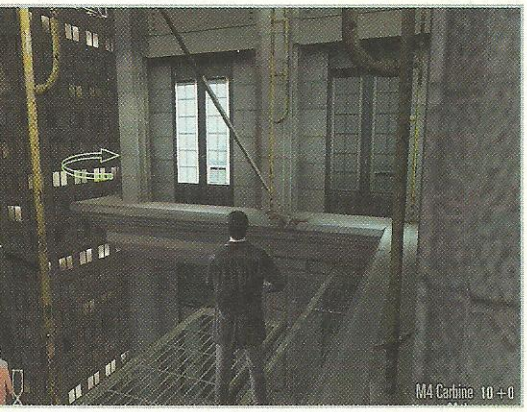
Bu kısmın başlangıcındaki ara demodan görmüş olduğunuz gibi Vladimir, kubbeye benzeyen yapının üzerine tırmanıyor ve oradaki korunaklı platformdan saldırılarına devam ediyor. Fark edeceğiniz gibi Vladimir'e doğrudan ulaşmanın hiçbir yolu yok. Siz, Max'i yukarı çıkarmak ya da Vladimir'i aşağı indirmek için bir yol ararken, Vladimir attığı el bombalarıyla arayışınıza renk katıyor. Yukarıya çıkamayacağınızdan emin olduktan sonra, Vladimir'in bulunduğu platformu taşıyan metal iskeleyi birbirine bağlayan turuncu renkli metal bloklar dikkatinizi çekiyor. Kubbenin çevresinde dolaşarak bu blokların hepsini vurduğunuzda Vladimir'in bulunduğu platform kubbenin üzerine düşüyor ve bir raunt daha sona ermiş oluyor.

Vladimir'le olan mücadelenizin ikinci kısmında olduğu gibi bu aşamada da Vladimir'e ulaşma şansınız yok. Geçen her aşamada Vladimir saldırılarını yoğunlaştırıyor ve bölümü adım adım zorlaştırıyor. Bu kısımda Max size bir ipucu veriyor ve Vladimir'i ulaşılabilir kılmak için yapmanız gerekeni söylüyor. Biraz önce platformun bulunduğu yere bakarsanız, sivri ucu aşağı dönük koni şeklinde bir yapı göreceksiniz. Aynen platformda olduğu gibi bu yapıyı da tutan turuncu renkli metal bloklar hemen dikkatinizi çekecek. İkinci kısımdan farklı olarak açı gözetmeksiniz bu bloklara ateş etmek maalesef işe yaramıyor. Blokları sağ ya da soldan vurarak yuvalarından çıkmalarını sağlamalısınız. Birkaç isabetli atış sonunda tüm bloklar teker teker yerinden çıkacak ve koni şeklindeki yapı platformun üzerine düşerek Vladimir'i açığa çıkaracak. (Aslında bu yapının tam Vladimir'in üzerine düşmesini tercih ederdim ama neyse...)

Artık oyunun ve Vladimir'le olan savaşın sonuna geldiniz. Bu kısımda oldukça hızlı olmalısınız. Siz hızlı olamasanız bile Bullet Time modu ile zamanı yavaşlatıp bu açığınızı kapayabilirsiniz. Vladimir, sonunun geldiğini hissetmiş olacak ki, saldırılarını seri halde attığı Molotof Kokteylleri ile sürdürmeye karar veriyor. Artık Vladimir'e ulaşılabildiğine göre işini bitirmek için birkaç isabetli atış yapacak fırsatı yakalamanız yeterli. Molotof Kokteyleri'ni üzerinize fırlatmak için öne çıkan Vladimir, aradığınız şansı size sunacak. Vladimir'in ölümüyle oyunda sona ermiş olacak ve son demoyu seyretmeye başlayacaksınız.

kenan9593





Oyunun Gizleri

Anı Odası

"Part 1: The Darkness Inside – Chapter 7: The Million Dollar Question" bölümünde karşılaşacağınız bu gizli oda oyun yapımcılarının üzüntülerini oyuncularla paylaşmak için tasarladıkları etkileyici bir yer. İçeri girdiğinizde odayı dolduran müzik ve karşılaştığınız görüntü gerçekten insanı üzüyor. Miika Forssel (1983-2003) anısına düzenlenmiş olan bu odayı bulmak için, cam temizleme iskelesinden pervaza çıkıp, resimde tam karşıda görülen borunun üzerinden atlayarak pervazda ilerlemelisiniz. Köşeyi döndüğünüzde bu anı odasını bulacaksınız.

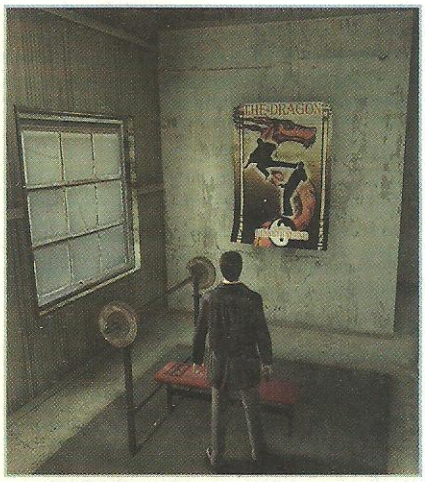
Mona'nın Doğal(!) Haliyle Oynamak

Max Payne 2, konusu ve oynanışıyla olduğu kadar mükemmele yakın grafikleriyle de beklentilerimizi fazlasıyla karşıladı. Özellikle oyundaki karakter modelleri diğer birçok oyunun aksine oldukça ayrıntılı olarak yaratılmış. Bunların arasında Max'ın kendisi kadar ilgi çeken bir diğer karakter var ki, o da Mona Sax. Mona deri giysileri içerisinde bile bu kadar etkileyiciyken, eminim kimse Mona'nın doğal(!) haliyle karşılaşmaya itiraz etmeyecektir.

Oyunun klasörüne girip, Max Payne 2 için bir kısa yol yaratın. Kısa yolun özelliklerine girin ve "Target" kısmında satırın bitişinden sonra bir boşluk bırakarak "-developerkeys" (tırnaklar hariç) yazın. Oyuna girin Page Up ve Page Down tuşlarıyla oyundaki tüm karakter modellerini seçebildiğinizi göreceksiniz. Tabii bu modellere ana konumuz olan Mona da dahil.

Kung-Fu Posteri

Kuşkusuz Max Payne 1'in en çok konuşulan ve beğenilen modifikasyonu "Kung-Fu Mod" olmuştu. Oyunun yapımcıları da bunu fark etmiş olacaklar ki, serinin ikinci oyununda ünlü modifikasyonun yapımcısı Kenneth Young'ı unutmamışlar. "Part 1: The Darkness Inside - Chapter 6: A Linear Sequence of Scares" bölümünde Mona'nın odasına geldiğinizde duvardaki "The Dragon" başlıklı postere dikkat ederseniz, bu posterin Kenneth Young'a ithaf edilmiş olduğunu görebilirsiniz.

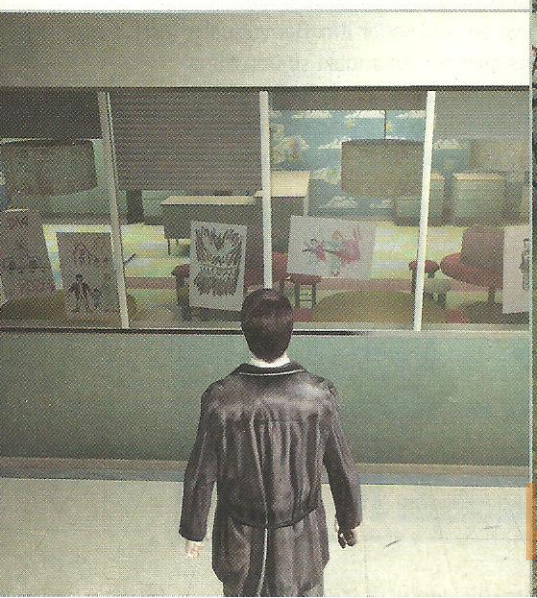


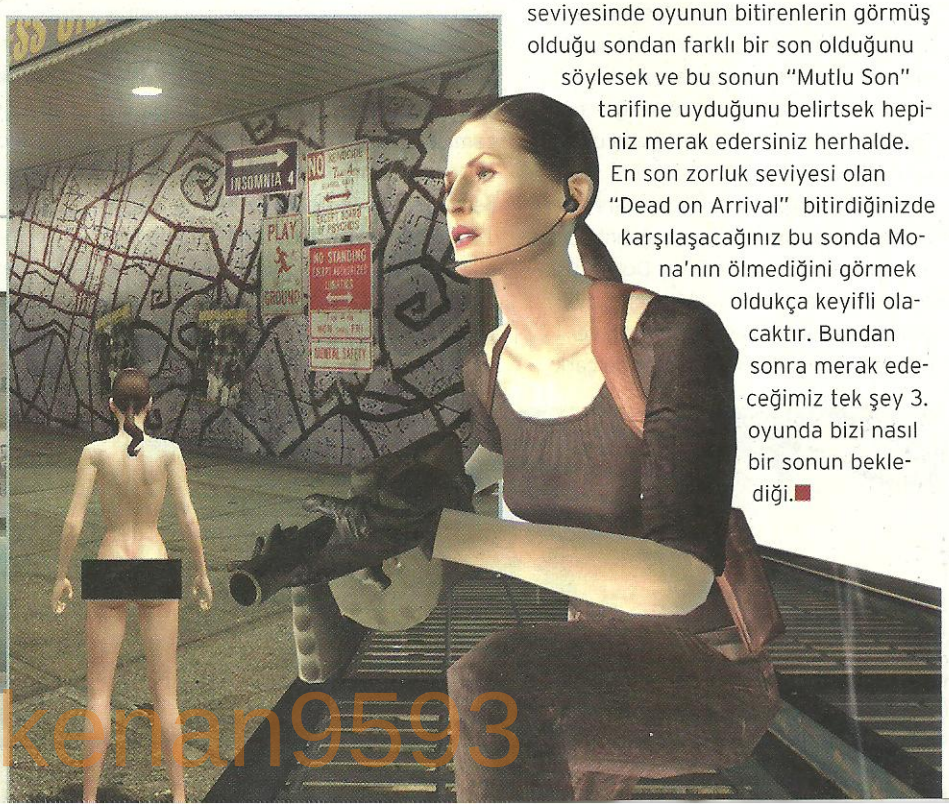
Alternatif Son

Oyunu bitirmemiş olanlar bundan sonraki satırları okumasalar çok iyi ederler, çünkü oyunun iki farklı sonu hakkında bir iki çift laf edeceğiz. Normal zorluk seviyesinde oyunun bitirenlerin görmüş olduğu sondan farklı bir son olduğunu söylesek ve bu sonun "Mutlu Son" tarifine uyduğunu belirtsek hepiniz merak edersiniz herhalde. En son zorluk seviyesi olan "Dead on Arrival" bitirdiğinizde karşılaşacağınız bu sonda Mona'nın ölmediğini görmek oldukça keyifli olacaktır. Bundan sonra merak edeceğimiz tek şey 3. oyunda bizi nasıl bir sonun beklediği.■

Max Payne 1 Çizimleri

İlk oyunu oynamış olanlar herhalde senaryoyu hatırlıyorlardır; Max Payne işten evine döner, karısıyla kızının öldürülmelerine tanık olur ve bunu engellemek için elinden hiçbir şey gelmez. Üzüntüden kahrolur ve intikam aramaya başlar. İkinci Max Payne oyununun hemen başında hastanedeki çocuk odasının camına bakmak için vakit ayırırsanız, ilk oyunun bu üzücü olayını anlatan 5 adet resmi görebilirsiniz.





kenan9593

BROKEN SWORD
THE SLEEPING DRAGON

Ah be George, ne zaman açılacaksın şu Nico'ya...

Baba adventure denildiğinde akla ilk gelen serilerden biri olan Broken Sword'un üçüncü oyunu sonunda karşımızda. Çok zevkli ama bana biraz kısa gelen (o kadar sene bekleyince insan daha uzun oynamak istiyor) oyunumuzun çözümüne hemen başlayalım.

George - Congo

Uçaktan dışarı çıkalım İlk olarak S tuşuna basarak kemerinizi çözerek ayağa kalkın. Uçağın içinde dolaşın ve eylem panelini (ekranın sağ alt köşesindeki) kullanmaya alışmak için gördüğünüz objeler üzerinde (ki bunlar yıldızla gösterilecek) eylemleri kullanın. Uçağın arka tarafına doğru gidin ve yerden bira şişesini alın. Kokpite girmeye çalıştığınızda uçağın önü alçalacak, bunu önlememiz gerekiyor. Uçağın sol tarafındaki kasanın yanına gidin ve kasayı bağlı tutan kemeri çözün. Sandığın sağ tarafına geçin, S tuşuna basarak kasayı tutun ve S tuşuna basılı tutarak sağ ok tuşuna basın. Böylece sandığı sağa çekmiş olacaksınız. Sandık çekme ve itme hareketlerine şimdiden alışın, çünkü oyun boyunca çeşitli yerlerde kullanacaksınız. Sandığın arkasına geçin ve uçağın en arkasına ulaşana kadar itin.

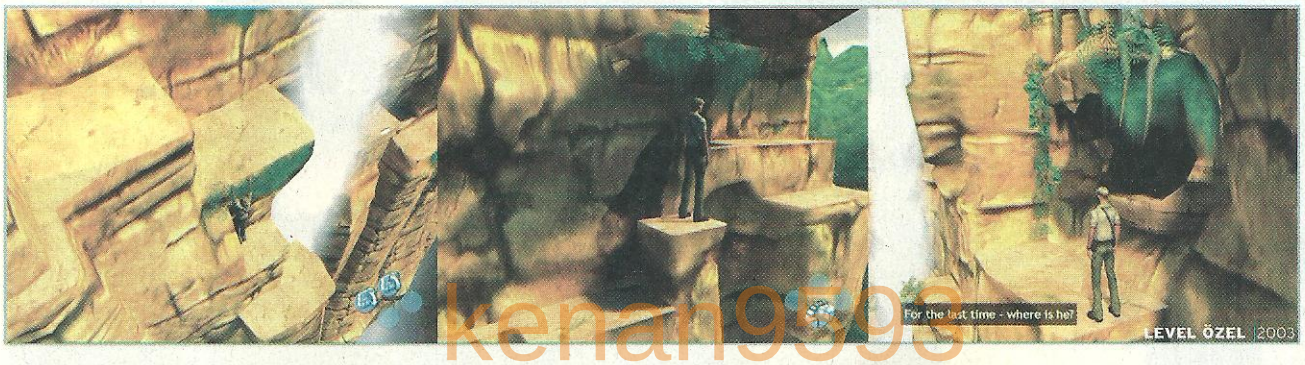
Kokpit Kokpite girince ilk olarak yerde duran yangın söndürme aletini elinize alın. Şimdi Page Up ve Page Down tuşlarını kullanarak ekrandaki hedefler (yıldızla gösterilen) arasında dolaşın ve pencereyi seçin. Eylem panelinde çark simgesi gördüğünüz zaman objeyi kullanabilirsiniz demektir. Yangın söndürme aletini camdan atarak camı kırın. Camdan çıkmaya çalıştığınızda uçak yine eğilecek ve arka tarafa daha fazla ağırlık gerektiğini anlayacaksınız.

Arka tarafa ağır bir şeyler koyalım Harry'nin üzerine arayarak (büyüteç simgesi) açacağı bulun. Space tuşuna basarak envanter ekranını açın, önce biraz şişesini seçin, eylem panelinin solundaki birleştirme simgesini seçin, bira şişesi envanter ekranının yanına kayacak, şimdi de açacağı seçin. Böylece iki objeyi birbiri üzerinde kullanmayı da öğrenmiş oldunuz. Açılmış bira şişesini Harry'e tuttuğunuzda uyanacak, onunla tüm konularda konuşun. Denge konusunda konuştuğunuzda uçağın arkasına geçip sandığa oturacak, siz de camdan dışarı çıkabileceksiniz.

Yamaç Burada da atlayıp zıplama hareketlerini öğreneceğiz (aman aklınıza Tomb Raider gibi kötü bir şey gelmesin, alakası yok bence). Önce karşı çıkıntıya zıplayın ve Harry'nin durduğu çıkıntıya tırmanın. Harry ile her şeyi konuşun (bundan sonra biriyle konuşun dediğimde onunla olan tüm diyalogları harcayın, konuşmanız bitince tekrar konuşmaya girin ki yeni açılan bir şeyler varsa kaçmasın). Sağa doğru yürüyünce çıkıntı kırılacak, hemen sağa geçin. Yukarıya doğru çıkınca Harry size yukarıda görüşeceğinizi söyleyecek. Sağdaki duvara yaslanın ve küçük çıkıntı boyunca yürüyün. Şelaleye geldiğinizde aşağıdaki çıkıntıya inin, bir alttaki çıkıntıya düşün ve şelalenin arkasına geçerek sağdaki çıkıntıya tırmanın (buraları anlatmak zor oluyor biraz). Bundan sonra aşağı atlayarak ilerleyin ve en sağa kadar ulaşmaya çalışın. Yukarı çıktığınızda kendinizi mağaranın önünde bulacaksınız.

Nico - Paris

Vernon'un dairesine girelim Kapı kilitli olduğuna göre başka bir yol bulmak gerekiyor. Panodaki kalemi alın ve balkon kapısını açın. Kuş banyosunu sola doğru çekin, üzerinden tırmanarak arkasına geçin ve en sola kadar itin. Banyonun üzerine çıkın ve yukarıdaki su borusuna tutunun, asılı halde sola ilerleyin. Balkona inip camdan baktığınızda cesedi göreceksiniz. Soldaki balkona geçin ve ba-

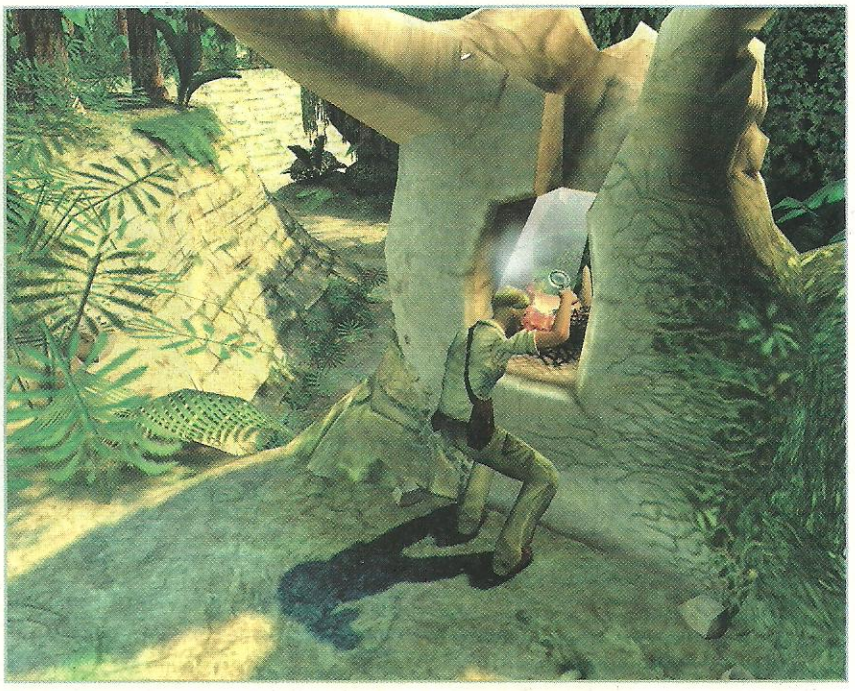


kenan9593

sın kartınızı kapı üzerinde kullanarak içeri girin.

Vernon'un dairesi Daireyi biraz dolaştığınızda Vernon'un cesedinin bulunduğu odaya gireceksiniz. Hemen sağ tarafta yerde bulunan mermi kovanını alın. Vernon'un üzerini arayın ve kartvizitini bulun. Bilgisayarı incelediğinizde hard diskin alınmış olduğunu göreceksiniz. Mutfağa girmek için adımınızı attığınızda tahtalardan biri gıcırdayacak ve katil ortaya çıkacak. Bu tür sahnelerle oyun boyunca birkaç kez karşılaşacaksınız, yapmanız gereken aşağıda eylem simgesi çıktığı anda gerekli tuşa basmak. Çok az da olsa geç kaldığınız anda karşı taraf sizi öldürüyor. Petra sizinle konuştuktan sonra eylem simgesi çıkacak, hemen S tuşuna basın. Ardından Petra sizi tekrar vurmaya çalışacak ve bir simge daha çıkacak, yine hemen S tuşuna basarak buzdolabının kapısını Petra'ya çarpın. Petra kaçmaya çalışacak, hemen ardından balkona çıkınca spor arabanın gidiş sesini duyacaksınız. Mutfağa girin ve telesekreterdeki mesajları dinleyin. Buradan Vernon'un kız arkadaşı Beatrice'in bahçede onu beklediğini öğreniyoruz. Telefonu kullanarak Andre'yi ve gazeteyi arayın. Lavabonun yanındaki çöp kutusundan Vernon'un banka dekontunu alın. Mutfakla salon arasında durun ve yerdeki halıyı kaldırın. Gıcırdaya tahtayı kaldırdığınızda altından kasa çıkacak ama şimdilik elimizdeki bilgiler (kartvizitteki telefon numarası ve banka dekontu) kasayı açmamıza yardımcı olmuyor.

Katil hakkında bilgi toplayalım Mutfak balkonundan aşağı inin ve çöp tenekesinin oradaki gazete parçasını alın. Sol taraftaki duvara tırmanıp ara bahçeye inin ve peruğu alın. Tekrar duvara tırmanarak sokağa geri dönün. Ortamda konuşabileceğiniz dört kişi var; bahçedeki Beatrice, arka sokaktaki temizlikçi, ana caddedeki kaykaycı ve trafik polisi. Temizlikçi kadınla konuştuğunuzda katilin sarışın olduğunu ve spor arabasıyla kaçtığını öğreniyorsunuz. Ana caddenin başındaki parka girin ve Beatrice ile konuşun. Ona Vernon'u söylediğinizde üzüntüyle sizden kaçıyor. Caddenin sonundaki kaykaycı size spor arabanın Jaguar olduğunu söylüyor. Şimdi yine caddenin başındaki trafik polisiyle konuşun ve ona mermi kovanını gösterin. Polisin bu konuda ne kadar bilgili olduğuna şaşıracaksınız :) Spor arabanın plakasını ve ön koltukta bir tiyatro maskesi



olduğunu öğreneceksiniz. Bundan sonra polis gelecek ve sorguya çekileceksiniz. Müfettiş ile tüm konularda konuşun.

George - Congo

Mağara Cholmondely ile konuşmanız bitince kapının ortasındaki omega sembolünü inceleyin. Sağdaki masanın üzerindeki kartpostalı alın; kartpostal Glastonbury'den, Bruno adında biri tarafından gönderilmiş. Masanın üzerindeki büyüteci alın ve sağa doğru gidin. Burada kapalı bir kapı, bir sandık ve yerde bir basınç karesi göreceksiniz. Sandığı karenin üzerine iterek kapının açılmasını sağlayın. Kapıdan geçin ve sağ taraftaki cihazın yanına gidin. Cihazın kolunu çevirdiğinizde George sanki yakıtı bitmiş gibi sesler geldiğini söyleyecek. Sağ taraftaki kolu çektiğinizde ise cihaz havaya uçacak. Yerden kolu alın ve az önce girdiğiniz kapının yanındaki deliğe takıp kapının açık kalmasını sağlayın. Basınç karesinin üzerine koyduğunuz sandığı iterek kapıdan geçirin ve cihazın solundaki duvarda bulunan deliğin önüne dayayın. Geriye dönüp taktığınız kolu alın ve sandığa tırmanarak delikten geçin. Duvardaki kuş yuvasını almak için kolu kullanarak düşürmeniz gerekiyor. Aşağı doğru yürüyün ve çıkıntılara tırmanıp ilerleyerek açıklığa ulaşın.

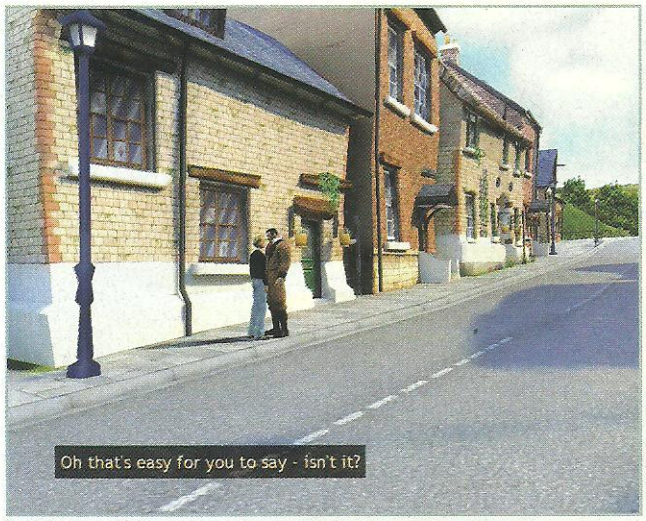
Susarro'nun adamlarının dikkatini dağıtalım Ejderha heykelinin içinde önceden yakılmış bir ateşin kalıntılarını göreceksiniz. Kuru kuş yuvasını heykelin içine yerleştirin ve büyüteci kullanarak alev almasını sağlayın. Heykelden çıkan ateşleri gören adamlar kaçacak ama sizde aşağı kayıp Susarro'nun karşısına düşeceksiniz. Harry sizi çağırdığı anda hemen koşarak cipin sol tarafına geçin ve S tuşuna basarak cipe atlayın (gecikirseniz ölürsünüz - öldüğünüz zaman aksiyon sahnesinin başından tekrar denemeniz gerekiyor, başka bir dezavantajı yok).

George - Glastonbury

Bruno hakkında bilgi toplayalım Sokağın solundaki Cosmic Faerie dükkana girin ve etrafı incelemeye başlayın. Tezgahın önünde üzerinde gümüş paralar bulunan kitabı inceleyin ve içindeki şiiri okuyun. Sağ tarafta bulunan kartpostallara baktığınızda Congo'da bulduğunuzla aynı olduklarını göreceksiniz. Dükkan sahibi Tristram ile konuşun ve ona kartpostal ile Bruno hakkında sorular sorun. Konuşma sırasında yukarıdan tıkırtılar ve sifon sesi duyacaksınız. Yukarıda biri olduğu kesin ama acaba Bruno'mu? Dükkanın sol tarafından yukarı çıkmak isteyince Tristram izin vermeyecek.

Üst kata çıkış yolu bulalım Sokakta volta atan Butley ile konuşunca kızı Melissa'nın kayıp olduğunu öğreneceksiniz. Onunla tüm konularda konuştuktan sonra sokağın alt kısmındaki barın önünde oturan Eamon O'Mara'nın yanına gidin. Eamon BBC için bir program yapıyor ve tanıtacak ilginç şeyler arıyormuş. Tekrar Cosmic Faerie'ye dönün ve Tristram ile konuşarak ona Ea-

kenan9593



mon'dan bahsedin. Kitabının reklamını yapabileceğini söyleyince üzerinde para olan kitabı alabileceksiniz. Envanter ekranına geçin ve çubuğu kitap üzerinde kullanarak paraları çıkarın. Eamon'un yanına gidin ve Tristram'ın şiirlerinden bahsedin. Eamon şiirlerin çalıntı olduğunu anlayacak ve Cosmic Faerie'ye gidecek. İşte beklediğimiz karışıklık. Siz de dükkana girin ve elemanlar tartışırken yukarı sızıverin. Melissa ile konuşarak Bruno hakkına bilgi edinin.

Bruno hakkında daha fazla bilgi Dükkandan çıkın ve sokağın aşağısındaki Zazie's Kiosk'a girin. Burada Madame Zazie ile konuştuğunuzda size bilgi vermek için gümüş para istediğini söyleyecek. Zazie ile tüm konularda konuşun ve kartpostalı vererek bilgi alın. Eamon hakkında konuşun ve Bruno hakkında daha fazla bilgi isteyin. Verdiğiniz gümüş paralar karşılığında Zazie size gördüklerini anlatacak ama Bruno'nun kişisel bir ihtiyacına gerek olduğunu söyleyecek. Cosmic Faerie'ye gidin ve Tristram'a şantaj yaparak Bruno'nun iç çamaşırını alın. Zazie'ye iç çamaşırını verin ve gördüklerini öğrenin.

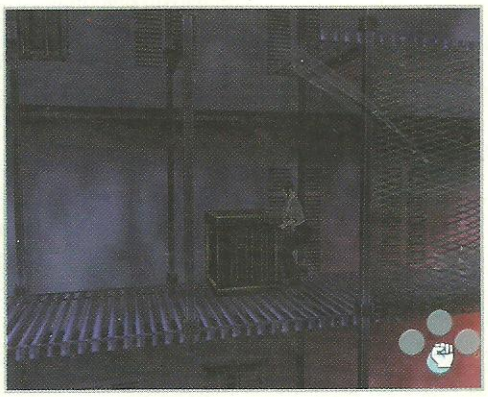
Bruno'yu yangından kurtaralım Eamon'un önünde durduğu barın solundaki kilitli kapıyı açmayı deneyin. Tek başınıza açmaya gücünüz yetmiyor, Eamon'dan yardım isteyin. Yanan binanın sağında bir pencere göreceksiniz. Pencerenin hemen önüne sandık sırası yapın ve üstte duran sandığı resimde gördüğünüz gibi pencerenin dibine itin (RESİM: Broken4). Pencereden içeri girin ve Bruno'yu çözün. Bruno ile konuşarak çok önemli bilgiler elde edeceksiniz.

Nico - Paris

Vernon'un kasasını açalım Şu anda Nico'nun dairesindesiniz. Önce telesekreterdeki mesajları dinleyin, ardından Andre'yi ve gazeteyi arayın. Odadaki eşyaları inceledikten sonra Vernon'un sokağına gidin. Vernon'un evinin önünde temizlikçinin yanında Edith'i göreceksiniz ve onunla konuştuğunuzda sizde uzaklaşacak. Şimdi temizlikçiyle konuşun. Apartmanın arka tarafına geçin ve merdivenden balkona tırmanın. Adventure tarihinin en klasik bulmacalarından birini yapacağız şimdi: gazeteyi kapının altına koyun ve kalemi kullanarak anahtarı gazetenin üzerine düşürün. Anahtarı kullanarak içeri girin. Mutfak lavabosunun yanındaki kutudan bir kağıt mendil alın ve yatak odasına geçin. Burada Beatrice'i bulacaksınız ama sizinle konuşmak istemeyecek. Ona kağıt mendili verin ve tüm konularda konuşun. Yatak odasından çıkın ve aldığınız bilgiyle kasayı açarak içindeki şemayı ve DVD diskini alın. Yine mutfak balkonunu kullanarak sokağa inin, bu sefer kırmızı bir araba sizi ezmeye çalışacak. Hemen S tuşuna basarak arabadan kurtulun ve Nico'nun dairesine gidin.

DVD'deki bilgiler DVD'yi oynatıcıya yerleştirin ve Vernon'un bıraktığı mesajı dinleyin. Telefonu kullanarak Andre'yi arayın, size Book of Solomon hakkında bilgi verecek. Onunla tüm konularda konuştuktan sonra gazeteyi arayın ve Ile St. Louis'teki tiyatro binasını öğrenin. Andre ile L'Heiroglyphe hakkında konuşun. Artık daireden çıkabilirsiniz.

Tiyatro binasına girelim Tiyatro binasının etrafında dolaşıp kapıları kontrol ettiğinizde hepsinin kapalı olduğunu göreceksiniz, yan tarafta bulunan merdiven ise yetişemeyeceğiniz kadar yüksekte. Sokağın sonuna gidin ve park etmiş olan kırmızı spor arabayı inceleyin. Hemen yan tarafta bulunan inşaat iskelesini görüyorsunuz değil mi? İşte şimdi ona tırmanmamız gerekiyor. İskelenin altından yürüdüğünüzde tırmanabileceğiniz bir nokta bulacaksınız. İskeleye tırmanın ve merdivenden ikinci kata çıkın. Amacınız iskelenin en üst katına çıkmak. En üst kata çıktığınızda reklam panosunun üst kısmına gelmiş olacaksınız, panoyu bağlı tutan teli çözdüğünüzde ise hiçbir şey olmayacak. O halde alt tarafını tutan teli de çözmemiz gerekiyor. İki kat aşağı inin ve aşağı inen merdiveni geçip karşı tarafa atlayın. Bu yolun sonunda bir sandık göreceksiniz, sandığı iskelenin altına



kenan9593

itin ve yukarı tırmanarak panonun alt kısmına ulaşın. Buradaki metal halkayı açtığınızda pano devrilecek ve karşıya geçebileceksiniz. Merdivenden yukarı çıkın, sola doğru gidip göreceğiniz merdivenden aşağı inin. Kapıdan içeri girin ve aşağı doğru ilerlemeye başlayın. Buradaki kapıdan girdiğinizde kendinizi tiyatro binasının içinde bulacak ve etrafta dolaşırken yakalanacaksınız.

George - Paris

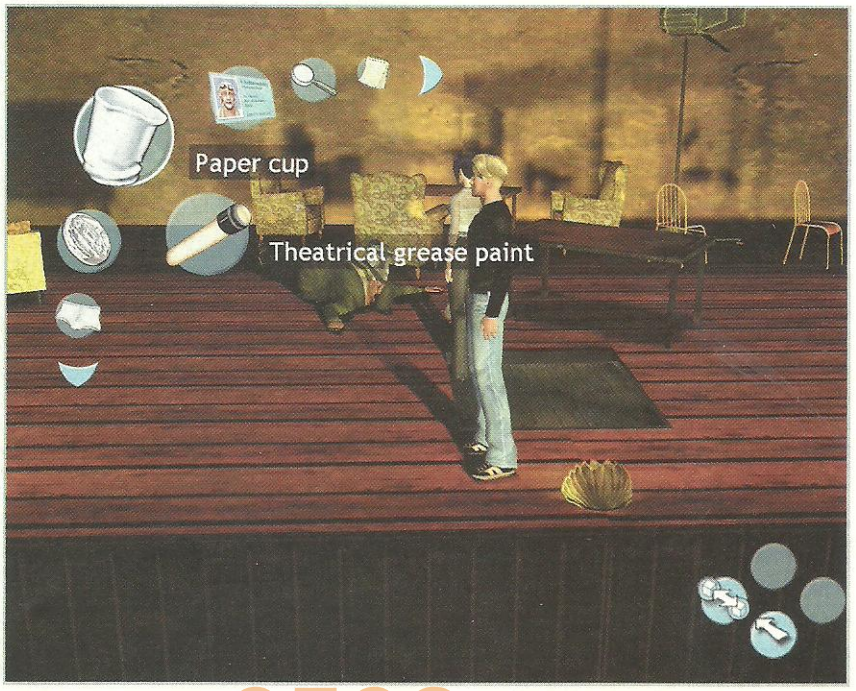
Kitap deposuna girelim Bruno'yla konuştuktan sonra kitap deposunun kapısını kontrol edin. Binanın arka tarafına dolaştığınızda bir ara sokakta kocaman bir çöp kutusu göreceksiniz. Yan taraftaki sandığı çöp tenekesi ile duvar arasına itin (RESİM: Broken7) ve sandığa tırmanarak çöp kutusunun kapağını tutan kilidi açın. Camdaki delikten elinize sokarak kilidi açın ve içeri girin. Girdiğiniz bu ilk odadaki elektrik düğmesi çalışmıyor, düğmenin yanındaki kapıdan çıkın ve diğer depo odasına girin. Bu odada elektrik düğmesi olduğunu göreceksiniz ama üst üste duran iki sandığın arkasında kalmış. Odada bulunan diğer sandıkları bu iki sandığın yanına dayayın (RESİM: Broken8) ve üstteki sandığı geriye doğru çekin. Işığı açtıktan sonra sandığın altında yerde iz göreceksiniz. Sandığı oradan çektiğinizde ise bir kapak bulacaksınız. Kapaktan aşağı inin, tünelden geçin ve merdivenden yukarı tırmanın. Bir merdiven daha çıktığınızda kendinizi tiyatroda, Nico'yu izlerken bulacaksınız.

Nico'yu kurtaralım Sahneye doğru inmeden önce sağ taraftaki kapıdan çıkın ve mısır satılan kısma gelin. Burada yerde bir plastik bardak göreceksiniz, onu alın. Şimdi tekrar sahnenin olduğu yere gelin. Tiyatronun en sağına yürüyün ve parmaklarınızın ucunda (Ctrl tuşuna basarak) gölgeli kısımlardan ayrılmadan sahnenin sağ tarafına gelin. Buradaki merdivenden yukarı tırmanın. Üst taraftaki demirler kırık olduğundan karşıya geçmek için önce sağ tarafa yürüyün. Işıkları tutan metali bağlayan ipi çözün ve metale asılarak karşıya geçin. Yolun sonunda iki tane kum torbası bulacaksınız. Önce birini aşağı atın, Flap torbaya bakmak için gelince ikincisini de bırakın.

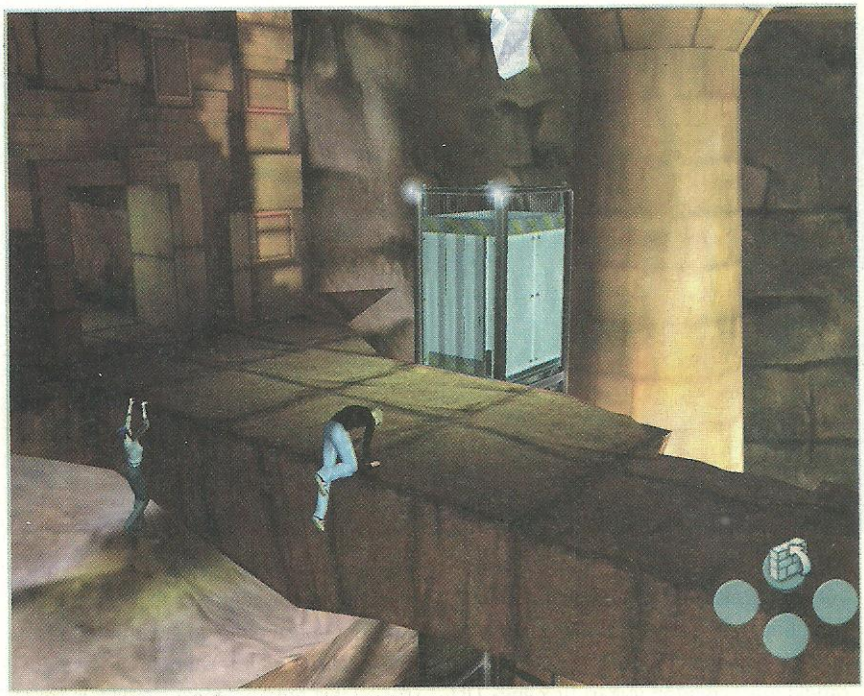
George ve Nico - Paris

Etrafı araştıralım Nico'yla konuştuktan sonra Flap'ı inceleyin. Sahnenin sol tarafına geçin ve orada göreceğiniz merdivenlerden aşağı inin. Alt kata ulaştığınızda öncelikle telle çevrilmiş odaya girin ve sandıklardan birinin üzerindeki kutudan yağlı boya tüpünü alın. Buradan çıkıp sola doğru gidin ve soyunma odasına girin. Masanın alt tarafında bir kasa göreceksiniz ama açmanız şimdilik mümkün değil. Buradan çıkın ve aşağı inen kapıyı bulun. Aşağı inerken silah sesleri duyacaksınız. Burada girebileceğiniz ilk kapı sizi soyunma odasının altındaki bir odaya sokacak ve tam da kasanın altına denk gelen metal bir destek direği fark edeceksiniz.

Kasayı açalım Öncelikle direği itmeye çalışın. Beceremeyince Nico'dan yardım isteyin (direğe bakarken envanter ekranını açın ve buradan Nico'yu seçip konuşun). Nico da size yardım edecek ama direk yerinden kımıldamayacak. Taban kısmını biraz yağlamak lazım ama yağlı boyayı kullanmak istediğinizde katı



kenan9593



halde işe yaramayacağını göreceksiniz. Tekrar yukarı çıkarak sahneye gelin ve yağlı boya tüpünü plastik bardağın içine yerleştirin. Bardağı sahnenin ön tarafında bulunan lambalardan birine tuttuğunuzda sıcağın etkisiyle boya eriyecek ve elinize sıvı yağ geçmiş olacak. Tekrar aşağı inin ve yağı direğin dibine dökün. Şimdi Nico'nun da yardımıyla direği kaydırabileceksiniz, direk kayınca kasanın ağırlığın dayanamayan tavan çökecek ve kasa düşmenin etkisiyle açılacak. Kasanın içinden güvenlik kartını ve kristalli antika parçasını alın. Odadan çıkın ve koridorun sonundaki kilitli kapının yanına gelin. Kartı kapının yanındaki panelde kullanın ve asansöre binerek aşağı inin.

Omega mağarası Tünelde yürürken yerde üzerinde yıldırım simgesi olan bir taş göreceksiniz. Mağaraya girin ve enerji sütununa doğru yürüyün. Sütunun içinde duran omega taşını aldığınızda aşağıda bir şeyler olduğunu göreceksiniz. Susarro ve Petra asansörle yukarı çıkıyorlar, aksiyon serisine hazır olun. Kontrol size geçtiği anda hemen köprünün kenarına koşun ve A tuşuna basarak aşağı sarkın. Petra ile Susarro ileri doğru bakarken asılarak Nico'nun yanına kadar gelin ve yukarı çıkın. Susarro sizi görecek ve Petra size nişan alacak. Burada hiç vakit kaybetmeden koridora doğru koşun ve asansöre binin. Eğer teklemezseniz Petra sizi yakalayamayacak, ama eğer yakalar ve öldürürse aksiyon serisinin başından başlayacaksınız. Asansörle yukarı çıktığınızda Nico kapıyı açık tutuyor, bu sırada elinizdeki şişe açacağını asansör kapısına sıkıştırın. Telle çevrilmiş olan kısma çıkın ve ortasında bulunan sahne asansörüne çıkarak düğmeye basın. Böylece kendinizi sahnenin göbeğinde bulacaksınız. George ile buraya gelirken kullandığınız merdivenin yanına gidin.

Nico'nun dairesi Odada bulunan Nico, Andre ve Bruno ile tüm konularda konuşun. Armillary, Key of Solomon ve Temple of Dragon hakkında bilgiler edindikten sonra elimizdeki tek ipucu olan Omega kapısının bulunduğu Congo'ya doğru yola çıkıyoruz.

George ve Nico - Congo

Omega tapınağı Tapınağa girmemiz lazım ama kapıyı açamıyoruz. Nico'dan kapıyı çekmesini isteyin ve o kapıyı çekerken elinizdeki metal çubuğu aralığa sokup kapıyı açın. Üzerinde omega sembolü olan kapıya elinizde omega taşını yerleştirin ve kapıyı açarak içeri girin. Bu koridordaki taşlar ağırlığa duyarlı, en ufak bir ağırlık hissettiklerinde yan taraftaki kazıklar devreye giriyor. Sol tarafta duvara zıplayıp tutunun ve asılı halde tuzakları geçin.

Ölü adama ulaşalım Karşı taraftaki taş bloklardan birini ilk kazık tuzağına itin. Kazıklar boşalacak ve ortaya gelecekler. Taşı tekrar itin ama şimdilik platformdan çıkmasına izin vermeyin. Aksi halde taş tuzaklı kısımdan çıkacak ve geride kalan siz kazıklara yem olacaksınız. Geri dönün ve diğer taşı tuzağa doğru itin. Şimdi ilk kazıkları tutan iki taş var, o halde birinciyi itmeye devam edebiliriz. Taşı iterek ikinci kazık tuzağını da çalıştırın (RESİM: Broken11). Taşın üzerine tırmanıp karşı tarafa geçin ve ölü adamın üzerini inceleyin. Adamın üzerinden eski bir atkı çıkacak, atkıyı incelediğinizde ise üzerinde yıldırım işareti olan metal bir plaka bulacaksınız. Tuzaklardan geri dönün ve sağ tarafta duvarda bulunan çarkların arasına metal çubuğu yerleştirin. Bu sayede Nico rahatça karşı tarafa geçecek (buradaki espri çok güzel).

İkinci tuzak odası Bu odaya girdiğinizde yerde dört tane kare göreceksiniz; balık, akrep, yılan ve kuş. Bu karelere

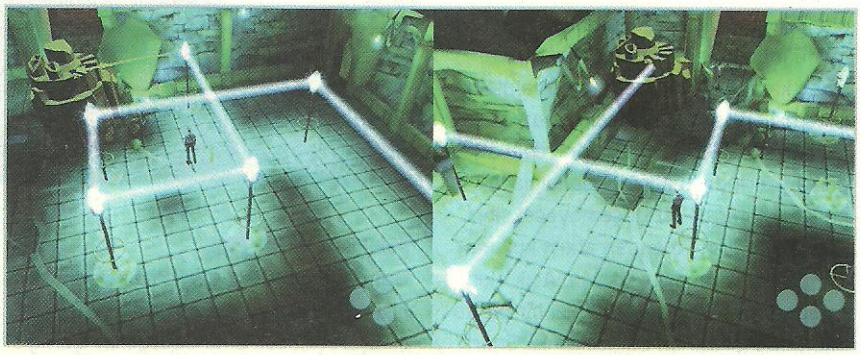
kenan9593

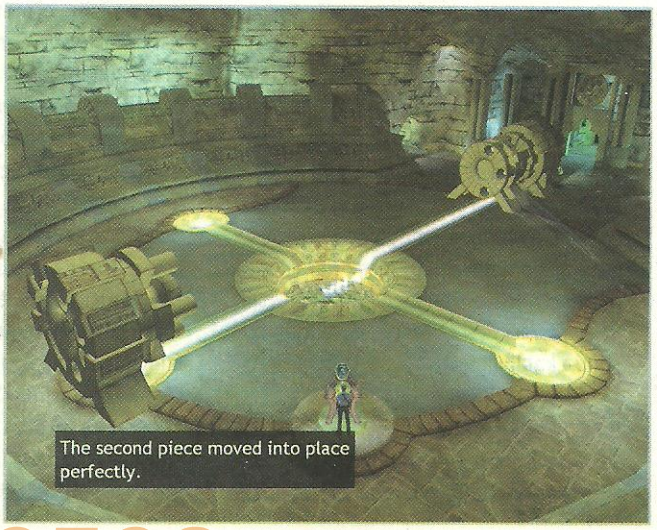
basınca odanın ortasındaki platformda bulunan aynı resimli kareler yanıyor ve üzerlerinden güvenli biçimde geçebiliyorsunuz. Sönük bir kareye bastığınızda ise tavan kafasına göçüyor. Karşıya George ile geçeceğiniz için bu dört kareye Nico'nun basması gerek. Nico'ya sırasıyla basmasını söylemeniz gereken kareler şöyle: Balık, Akrep, Yılan, Balık, Kuş, Akrep, Yılan, Kuş, Balık, Akrep ve Yılan. Yolun sonuna ulaşınca kendinizi yukarı çekin ve kapıdan geçin.

Denge mağarası Mağara boyunca ilerlediğinizde kendinizi geniş bir açıklıkta bulacaksınız. Sağ tarafta dengede duran büyük bir kaya var ama karşıya geçmeye çalıştığınızda denge bozuluyor ve karşı tarafa ulaşamıyorsunuz. Buradaki taş bulmacası diğerlerinden daha zor çünkü uzun sürüyor. Burada yapmanız gereken adımlar hakkında bilgi almak için resimlere bakmanızı öneririm (RESİM: Broken12) ama ipucu vermek gerekirse her katta bir taş olması gerektiğini ve üçüncü kattaki taşı, ikinci kattaki boşluklara soktuğunuz taşın üzerinden sürükleyerek kayaya ulaştırmanız gerektiğini söyleyebilirim. Kayanın üzerine taşı ittikten sonra rahatça karşıya ulaşıp, duvardaki delikten geçebileceksiniz.

Mekanik odası Şimdiki odada dört tane dev mekanik parça göreceksiniz. En sağ taraftaki parça hareket etmiyor, amacımız diğer parçaları sırayla o parça ile birleştirmek. Hangi parçalarının birleşeceğini, parçalardaki çıkıntı ve deliklerden anlayabiliyoruz. Ortadaki konsolu kullanarak enerji akışının yönünü değiştirecek ve S tuşuna basarak o enerji akışı yönünde mekanik parçaları kaydıracaksınız. Resimde parçaların numaralarını görüyorsunuz, yapmanız gerekenleri bu şekilde anlatacağım (RESİM: Broken13).

1) A veya W tuşlarını kullanarak enerji akışını 2'den 3'e doğru değiştirin.
2) S tuşuna basarak 2 nolu parçayı ortaya kaydırın.
3) Enerji akışını 1'den 4'e doğru değiştirin (ortadaki parça dönecek).
4) S tuşuna basarak 2 nolu parçayı 4 nolu parça ile birleştirin.
5) Enerji akışını 3'ten 2'ye doğru değiştirin.
6) S tuşuna basarak 3 nolu parçayı ortaya kaydırın.
7) Enerji akışını 1'den 4'e doğru değiştirin.
8) S tuşuna basarak 3 nolu parçayı diğerleriyle birleştirin.
9) S tuşuna basarak 1 nolu parçayı ortaya getirin.





kenan9593

10) A veya W tuşlarını kullanarak 1 nolu parçayı iki kez döndürün.
11) Enerji akışı 1'den 4'e doğruyken S tuşuna basarak bu parçayı da birleştirin.

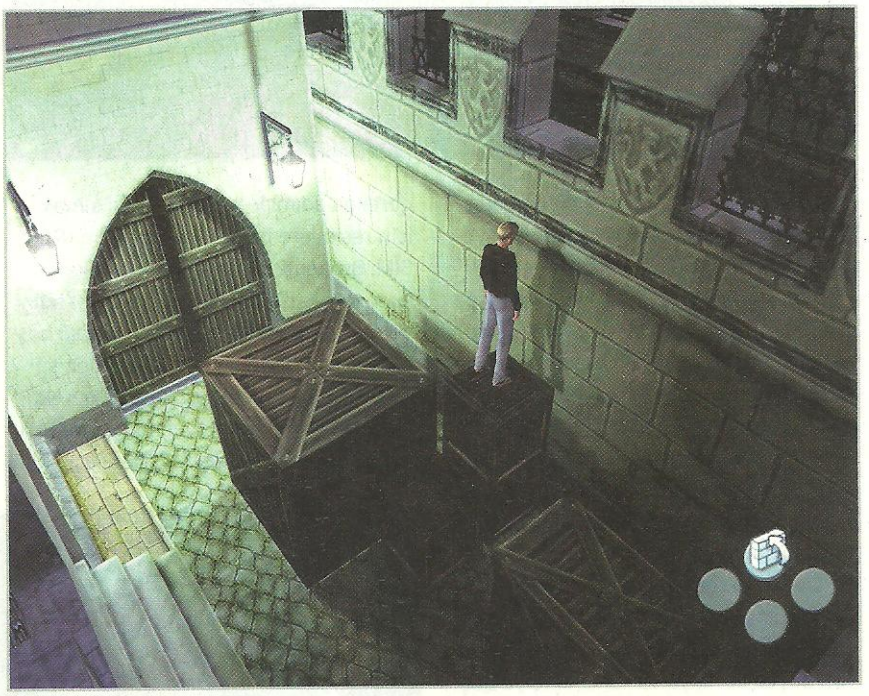
Enerji akışı tamamlanacak ve enerji diğer odaya akmaya başlayacak. Birleşen parçaların yanındaki paneli kullanarak enerji akışının yönünü değiştirebiliyorsunuz.

Kristal bulmacası Buradaki amacımızı kristalleri ayarlayarak enerji akışını mekanik parça üzerinde yoğunlaştırmak ve onu hareket ettirmek. İlk olarak parçayı sola doğru itmemiz, ardından da kristalleri tekrar ayarlayarak parçayı aşağı doğru çekmemiz gerekiyor. Kristalleri nasıl ayarlayacağınızı resimlere bakarak (RESİM: Broken15) görebilirsiniz. Parçayı çekmek için enerji akışının yönünü değiştirmeniz gerektiğini unutmayın. Parçanın açtığı boşlukta bulunan merdivenlerden tırmanın ve Nico ile buluşun. Nico size kristal odasına yardım edecek. Parçanın çekilmesiyle ortaya çıkan iki panelden birini Nico'nun kullanmasını isteyin. Diğer panelin başına geçin ve birlikte panellere basın. Böylece yıldırım sembollü kapı açılmış olacak.

Yıldırım odası Girdiğiniz odada kapalı bir kapı ve üzerinde yıldırım simgesi olan bir çıkıntı var. Ölü adamın üzerinde bulduğunuz metal plakayı simgeye takınca kapı açılmaya başlıyor ama plaka ısındığı için fazla tutamıyorsunuz. Plakayı simgeye takar takmaz elinizdeki atkıyı plaka üzerinde kullanın. Kapı açılacak ama bu sefer de siz geçemeyeceksiniz. Nico'yu çağırın ve ondan atkıyı kullanarak plakayı tutmasını isteyin. Açık olan kapıdan geçtiğinizde kendinizi bir başka enerji mağarasında bulacaksınız. Enerji sütununa doğru ilerleyin ve alfa taşını alın. Odadan geri dönüp Nico'nun yanına gidin. Yıldırım odasından çıktığınızda yine Petra ile karşılaşacaksınız. Bu aksiyon kısmında kontrol size geçtiği anda koşmaya başlayın. Deprem yüzünden önünüzdeki parça çökecek. Hemen karşıya zıplayın ve koşmaya devam edin. Burada kamera açıları biraz hatalı olduğundan nereye döneceğinizi şaşırabilir ve aynı yeri tekrar tekrar oynamak zorunda kalabilirsiniz.

Nico - Paris

Tiyatro Sahnenin yanından alt kata inin. Bu sefer en alt kata inmek istediğinizde kapının kilitli olduğunu göreceksiniz. Kasanın bulunduğu odayı hatırlıyor musunuz? İşte o odaya girince kasanın düştüğü yerde bir delik göreceksiniz. Bu deliği kullanarak aşağı inebilirsiniz. Daha önceden silah ve bağırış sesleri duyduğunuz odaya gittiğinizde bu sefer içeri girebileceksiniz. Masanın üzerindeki kağıtları inceleyin ve yandaki odaya ilerleyin. Flap sizi yakalayacak ve boğmaya çalışacak. Aksiyon sahnesini geçmek için hemen S tuşuna basın ve vazoyu Flap'ın kafasını indirin. Odadaki haritaları ve kağıtları inceleyin. Masanın üzerindeki kağıtta Prag ismini ve kalenin resmini göreceksiniz.



George ve Nico - Prag

Bahçeye girelim George ile kalenin kapısının yanındaki düğmeye basın. Nöbetçi dışarı çıkacak ama George'un içeri girmesine izin vermeyecek. Düğmeye bakarken Nico ile konuşun ve düğmeyi onun kullanmasını sağlayın. Bu sırada George ile de sol taraftaki duvarın arkasına saklanın. Nico nöbetçiyi oyalarken parmaklarınızın ucunda hareket ederek kapıdan içeri girin. Eğer ses yaparsanız nöbetçi sizi yakalayacak ve tekrar denemek zorunda kalacaksınız. Ama her seferinde Nico nöbetçiyi ayarlamak için farklı şeyler yapmaya başladığından sırf izleyip gülmek için birkaç kere yakalanmanızı öneririm.

Kaleye girelim İşte esas zor olan kısım burası. Köpekli nöbetçilere fazla yaklaşırsanız köpek sizi fark eder, o yüzden dikkatli olmalısınız. Öncelikle sol taraftaki duvardan tırmanın ve ışıklı bahçede biraz bekleyin. Nöbetçi uzaklaşırken sol taraftaki açıklığa girin. Burada büyükçe bir spot ışığı var ve yakalanmamanız gerekiyor. Öncelikle gölgeli kısımlardan arkaya doğru yürüyerek çöp tenekelerine ulaşın. Buradaki tenekeleri aradığınızda bir ip parçası, burger ve alüminyum folyo bulacaksınız. Folyo ve ip oyun boyunca kullanılmıyor, boşuna uğraşmayın. Diğer tarafa doğru yürüyün ve sandıklı kısma ulaşın.

Birinci sandıklar Sağ taraftaki surlardan birinde demir olmadığını fark edeceksiniz. Sandıkları resimdeki gibi merdiven şekline getirerek (RESİM: Broken16) yukarı tırmanın. İlerleyin ve kalenin duvarına çıkın. Kalenin yanındaki çıkıntıdan ön balkona inin ve sağa doğru devam edin. Burada size arkası dönük köpekli bir nöbetçi var, o yüzden aşağıdaki yeşil alana atladığınızda sessiz hareket edin. İçinde ağaç bulunan yeşil alanda biraz bekleyin ve sağ taraftaki nöbetçi arkasını döndüğünde sessiz biçimde ilerleyerek ikinci sandıklara ulaşın.

İkinci sandıklar Burada büyük sandıkların arasında küçük sandıklar göreceksiniz. Amacınız öndeki sandıkları tek tek çekip boş yer yaratarak en soldaki sandığı bir kez daha sola itebilmek. Duvara tırmanıp karşıya geçtiğinizde arkası dönük bir nöbetçi ve kafesin içinde bir

kenan9593

köpek göreceksiniz. Normalde köpeği geçebilmenizin imkanı yok, bu yüzden kafesin içine burgeri fırlatın ve sessizce sağ taraftaki kapıdan çıkın.

Avlu Ekranın en alt kısmına gittiğinizde kapının dışındaki Nico ile konuşabileceksiniz. Ekranın sağ tarafından ilerleyerek (nöbetçiye görünmemek için) helikopteri geçin ve cipin yanına gelin. Cipin torpido bölmesinden uzaktan kumandayı alın ve kapıya geri dönün. Kumandayı kullandığınızda kapı açılacak ve Nico yanınıza gelecek. Şimdi yine sağdan ilerleyin ve telle kapatılmış kısma gelin. Nico'ya düğmeye basmasını söyleyin ve kapı açıldığında içeri girerek kriko kolunu alın. Burada ayrıca bir de kömür parçası bulacaksınız ama oyun boyunca kullanılmıyor. Şimdi tekrar cipin tanına gidin ve kriko kolunu kriko üzerinde kullanın. Cipin içindeki el frenini çekin ve cipi sağa doğru itin. Cipe tırmanarak duvarın diğer tarafına geçin. Sol üst taraftaki su borusuna tırmandığınızda George yukarı çıkacak ama Nico aşağıda kalacak. Onu da kaleye sokmanın başka bir yolunu bulmamız lazım.

Nico - Prag

Kaleye girelim Yerdeki su borusu klipsini alın ve aşağı inin. Binanın sol tarafındaki limuzinin üzerine çıkın ve pencereden içeri bakın. Klipsi pencerenin üzerinde kullanarak içeri girin. Girdiğiniz odadaki fıçılar ve zırh ilginç olmasına rağmen size bir faydası yok. Odadan çıkınca nöbetçilerin Petra ile ilgili konuşmalarını dinleyeceksiniz. Anlaşılan Petra'nın neye benzediğini pek bilmiyorlar.

Petra kılığına girelim Ana merdivenlerin arkasındaki merdivenden yukarı çıkın. İlerlemeye çalışırken yer gıcırdayacak ve nöbetçilerin dikkatini çekeceksiniz. Tekrar kontrolü aldığınızda balkon boyunca dolaşın ve açık kapıdan girin. Koridorun en sonundaki kapıyı açabileceğinizi fark edeceksiniz. Burası Petra'nın yatak odası. Yatağın yanındaki bavulu açın ve saç kurutma makinesini alın. Paravanın arkasına geçin ve oradaki bavulu açarak içindeki kahverengi peruğu alın. Bavulu tekrar incelediğinizde gizli bir bölme fark edeceksiniz. Bir kez daha inceleyince gizli bir düğme bulacaksınız. Kalemi kullanarak düğmeye basın ve biley taşını alın. Tekrar en alt kata inin ve merdivenlerin arkasından yürüyerek açık kapıdan girin. Burada göreceğiniz şefle konuşun ve tezgahın üzerindeki sebzeyi almaya çalışın. Şefle konuşarak sebzelerin şekilsizliğinden bahsedin ve ona biley taşını verin. Şef bıçağı bilemeye başlayınca hemen sağ tarafa geçin ve rafta duran beyazlatıcıyı cebe atın. Tekrar Petra'nın odasına çıkın ve banyoya geçin. Peruğu lavaboya yerleştirin ve üzerine beyazlatıcıyı dökün. Son olarak üzerinde saç kurutma makinesini kullanın. Balkona çıktığınızda nöbetçiler sizi durduracak ama kim olduğunuzu anlayamayacaklar.

George - Prag

Bir türlü giremedik kaleye Çatıda sandığı duvara doğru itin ve tırmanarak yeşil kısma ulaşın. Merdivenlerden çıktığınızda kilitli kapıya geleceksiniz. Sağa dönün ve çıkıntıya tırmanın. Çıkıntıdan ilerleyin ve kalenin önündeki balkona atlayın. Sağ taraftaki çıkıntıya çıkın ve sağa doğru ilerlemeye başlayın. En sonunda açık bir pencere bulacak ve içeri girebileceksiniz. Bu odada bir yağ lambası göreceksiniz, yerini unutmayın. Sandıklar bir deliği kapatmış, sandıkları çekerek deliğin önünü açın ve dışarı çıkın. Yolun sonuna kadar ilerlediğinizde ağaçların arasında yerde bir ızgara göreceksiniz. Izgarayı açmak istediğinizde sıkışmış olduğunu görüyorsunuz. Tekrar merdivenlere doğru gidin ve sağa dönün. Buradaki aralıkta bir su borusu dikkatinizi çekecek. Boruyu inceleyin ve ucundaki kupayı alın. Yağ lambasının olduğu odaya gidin ve lambayı açarak kupaya yağ doldurun. Lambayı kapattıktan sonra tekrar ızgaranın yanına dönün, yağı kullanarak ızgarayı gevşetin ve açıp içeri girin.

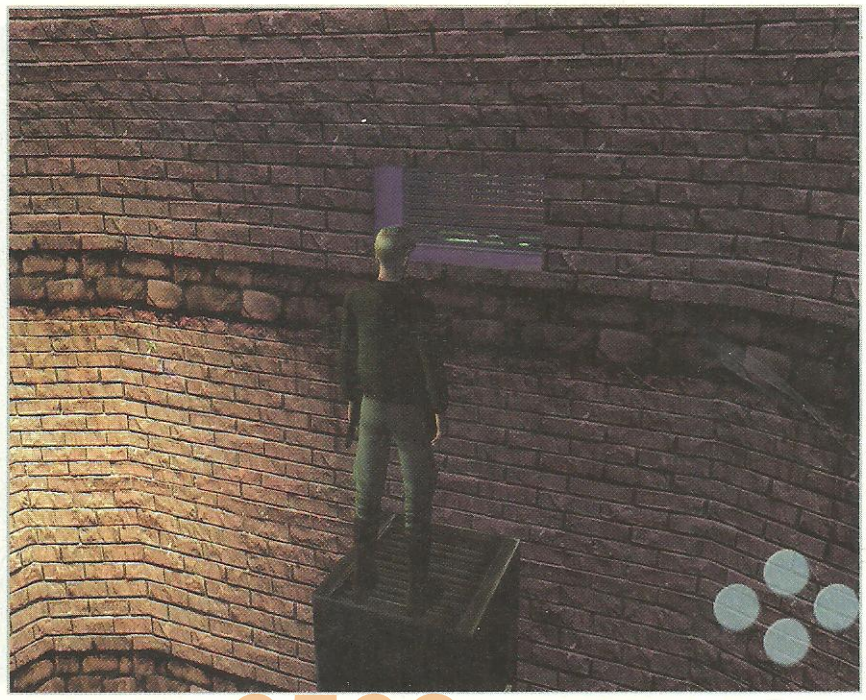
Nico - Prag

Güvenlik kartı alalım Soldaki kapıyı açmak istediğinizde kart gerektirdiğini göreceksiniz. Masada bulunan nöbetçiyle konuşun ve kartı güvenlik şefinden almanız gerektiğini öğrenin. Dışarı çıkın ve helikopterin bulunduğu avluya doğru gidin. Avluya giriş kapısının önünde bekleyen nöbetçi güvenlik şefi, onunla konuştuğunuzda size kartınızı verecek. Tekrar kapıya dönün ve kartı kullanın. Kartın henüz onaylanmadığını göreceksiniz. Sağ tarafa gidin ve açık kapıdan içeri girin. Buradaki teknisyenle konuşarak kartınızı onaylamasını söyleyin. Onaylanmış kartı alın ve güvenlik kapısını açın. Aşağı inip biraz ilerlediğinizde Nico bir ses duyacak ve eline yangın söndürme aletini alacak.

George ve Nico - Prag

Çamaşırhane Köşede duran eski çamaşır makinesini iterek kapının karşısındaki arabanın üzerine çıkarın. Arabayı iterek kapının kırılmasını sağlayın. Koridordan ilerlemeye başlayın. Sağ tarafa döndüğünüzde kart okuyucusu olan bir kapı göreceksiniz. Kartınız olmadığı için tünelde ilerleyin ve...

Nöbetçiyi atlatalım Sola doğru ilerleyince bir kapıyı koruyan nöbetçiyi göreceksiniz. Geri dönün ve önünde kart okuyucusu olan odaya gelin. Nico'dan kapıyı açmasını isteyin ve içerideki do-



kenan9593

lapta bulunan nöbetçi üniformasını giyin. Odadan çıkın ve tekrar nöbetçili kapıya doğru gidin. Nöbetçi ikinizi görünce şüphelenmeyecek ve geçmenize izin verecek. İleri doğru yürüdüğünüzde metal bir kapı bulacaksınız ama bunu açmanıza imkan yok. Yan taraftaki odaya girin ve sandıkları duvardaki ızgaraya erişebileceğiniz şekilde dizin (RESİM: Broken17). Sandıklara tırmanıp ızgaradan karşı odaya bakın.

Korumalı oda Izgaraya baktığınızda vidalı olduğunu göreceksiniz. Elinizdeki bozuk parayı kullanarak ızgarayı açın ve odaya girmeye çalışın. Nico odaya girecek ve kapıyı içeriden açacak. Öncelikle odadaki haritaya bakın. Ardından kitaplığa bakarak gizli geçidin varlığını fark edin. Masayı iyice incelediğinizde gizli bir düğme fark edeceksiniz. Düğmeye basarak gizli geçidi açın.

George - Montfaucon Square

Kanalizasyona inelim Kamyonun arkasındaki kanalizasyon kapağını açmaya çalıştığınızda sıkışmış olduğunu göreceksiniz. Öncelikle Flobbage ile konuşun, sonra kamyonun önüne dolaşarak motoru kapatın. Flobbage motorla ilgilenirken kapağın yan tarafında bulunan alet çantasını içindeki kapak anahtarını alın. Anahtarı kapak üzerinde kullandığınızda Flobbage size kapağın kaynakla yapıştırıldığını söyleyecek. Yolun karşı tarafına geçin ve tuvalet görevlisi konuşun. İçeri girin ve biraz dolaşıp dışarı çıkın. Tuvaletin yan tarafındaki iskeleye tırmanın ve en üste kadar çıkın. İskelenin sonuna ilerlemek istediğinizde görevli sizi fark ediyor ve aşağı indirtiyor. Nöbetçiyle konuşun ve tuvaletlerini kötüleyin. Kontrol etmek için içeri girdiğinde hemen iskeleye tırmanın ve az önce gidemediğiniz uca giderek bir alt kata atlayın. İskeleye asılı duran ipi alın ve aşağı inin. İpi kapak anahtarına bağlayın ve bunları da kapağa takın. İpin diğer ucunu kamyona bağlayacaksınız. Kamyonun koltuğunda uyuyan Alphonse'ye deprem olduğunu söylediğiniz anda gaza basacak ve kanalizasyon açılacak.

George - St. Stefan's Templars Temple

Tapınak Kanalizasyonda ilerleyerek üzerinde kurukafa olan kapıya gelin. Elinizdeki taş silindiri kapının üzerinde kullanarak içeri girin. İlerlediğinizde yerde bir kan gölü göreceksiniz. Kan izlerini takip etmeye başladığınızda bir salona ulaşacak ve bir sürü ölü Templar göreceksiniz. Kapının yanındaki cesedin üzerini aradığınızda paslı bir anahtar bulacaksınız. Odadan çıkın ve ileri doğru yürüyün. Orada bir nöbetçi var ve dikkatini çekmemiz lazım. Tekrar salona dönün ve mikrodalga fırını inceleyin. Fırının 10 saniyelik zaman sayacı var, sayacı çalıştırın ve hemen karşı taraftaki odaya geçin. Nöbetçi fırının sesini kontrol etmek için salona girecek, hemen arkasından kapıyı kapatın ve paslı anahtarı kullanarak üzerine kilitleyin. Mutfağa doğru ilerleyin ve kan izlerini takip ederek şarap mahzenine gelin.

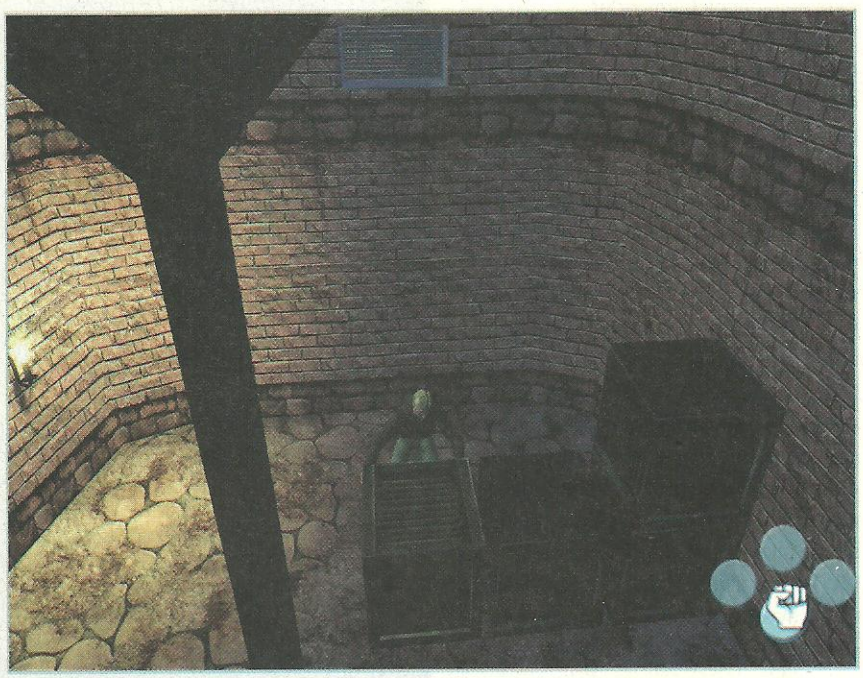
Şarap bulmacası İşte oyunun en güzel ve en dikkat isteyen bulmacası bu. Raflara baktığınızda beş şişe göreceksiniz, hepsine teker teker bakın ve isimlerini ve hangi ülkeden geldiklerini not edin. Ülke ve şarap isimleri size hiçbir şey çağrıştırmadıysa bu bulmacayı geçmeniz pek mümkün değil. Bir de not defterinize bakın bakalım, tanıdık bir şeyler görebilecek misiniz? Andre'nin St. Stefan hakkında anlattığı hikayeyi hatırlıyor musunuz? St. Stefan'ın izlediği yol İsrail, İtalya, Almanya, Rheims ve Berentoires idi. Şarapları bu sırayla (yeşil kapaklı, soldaki kırmızı kapaklı, sağdaki kırmızı kapaklı, beyaz kapaklı ve mavi kapaklı) çektiğinizde gizli geçit açılacak. İlerlediğinizde ölmekte olan bir Templar göreceksiniz. İlerleyin ve odanın sağ tarafındaki kapıdan katedrale çıkın.

Katedral Yine zamanlamanız çok önemli. Karşı taraftaki kapıya ulaşmaya çalışacaksınız. Öncelikle sessiz biçimde ilerleyerek hemen soldaki İncil bölmesine girin. Nöbetçi uzaklaşırken sunağın arka tarafına geçip bekleyin. Yine uygun bir anda gölgelerden yavaşça ilerleyerek karşı kapıya ulaşın. Odadaki saati incelediğinizde üzerinde anahtar olduğunu göreceksiniz ama henüz doğru saati bilmiyorsunuz. Odanın karşısındaki heykellerden ortadakinin altındaki plakayı okuyun. Eğer ipucunu yakaladıysanız plaka İncil'deki Revelation kısmından bahsediyor. İncil de katedralin karşı tarafındaydı. Yine yavaş yavaş nöbetçiye görünmeden karşıya geçin ve İncil bölmesine girip İncil'i okuyun. Revelation kısmının numarasını öğrendikten sonra tekrar (sıkıcı değil mi) odaya dönün ve saati bu numaraya göre kurun. St. Stefan heykeli çekilecek ve bir pasaj ortaya çıkacak. Buradan geçtiğinizde demo seyredecek ve şövalye ilan edileceksiniz.

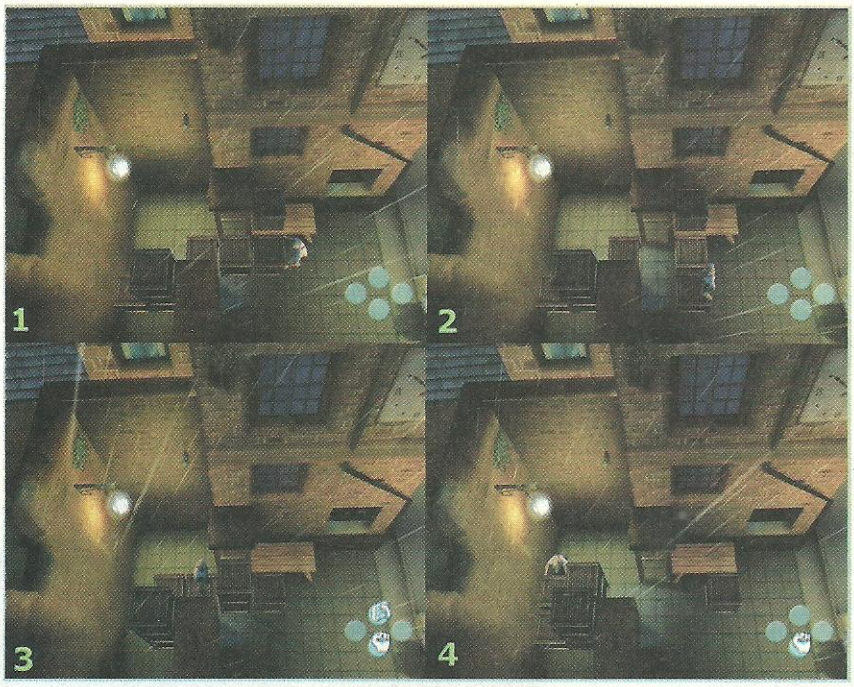
Vernon'un dairesi Nico ile tüm konularda konuşunca size Mısır'ın uydu haritasını gösterecek. Öncelikle Psi taşını uydu haritası üzerinde kullanın. Ardından yakınlaşan kısımda Omega taşını kullanın. Son olarak da Alfa taşını kullandığınızda Armillary'nin yerini tespit etmiş olacaksınız.

George ve Nico - Mısır

Tapınağa girelim Tapınağın girişinde iki nöbetçi duruyor. Nico sol taraftan



kenan9593



gidip bir nöbetçinin dikkatini çekecek. Sıra size geçtiğinde sola doğru ilerleyin ve duvarın arkasında durun. Nöbetçi arkasını döndüğünde köpek bir süre daha bekliyor, o da hareket ettiğinde sessiz biçimde en soldan ilerlemeye başlayın. İyi bir zamanlamayla burayı çok rahat geçebilirsiniz. Nico ile konuştuktan sonra duvardaki motiflere bakın. Elinizde kriko sopasını taş blok üzerinde kullanarak girişi açın.

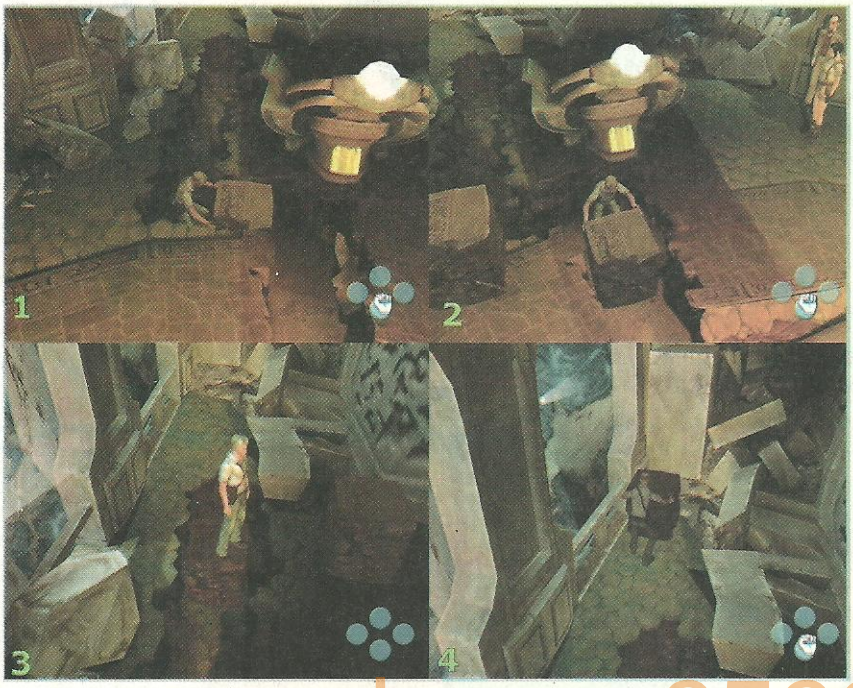
Anubis Anubis sizinle konuştuktan sonra Nico ile konuşun ve altın kapıya bakın. Elinizdeki üç taşı (Psi, Omega ve Alfa) kapıya yerleştirdiğinizde ilk testi geçmiş oluyorsunuz. İkinci odadaki test ise çok klasik bir zeka bulmacası. Kontrollerin başına geçin ve şu adımları uygulayın.

1) Katili seçin ve Horus'u karşı kıyıya yollayın.
2) Horus'u geri çağırın.
3) Abiyi seçin ve Horus'u karşı kıyıya yollayın.
4) Katili seçin ve Horus'u geri çağırın.
5) Tanığı seçin ve Horus'u karşı kıyıya yollayın.
6) Horus'u geri çağırın.
7) Katili seçin ve Horus'u karşı kıyıya yollayın.

Böylece Armillary'nin kapısı açılmış olacak.

Armillary Demonun ardından aksiyon sahnesi girecek, kontrol size geçer geçmez S tuşuna basarak Flap'ı etkisiz hale getirin. Tekrar S tuşuna basarak silaha hamle yapın ve gerisini seyredin. Nico ve Bruno ile konuştukta sonra Key of Solomon'u alın. Armillary'nin diğer tarafına geçin ve ilerleyin. Dinamitleri gördüğünüzde patlama olacak ve odada kısılı kalacaksınız.

Çıkış yolu Ortadaki çatlağın içinde bir, yukarıda bir olmak üzere elimizde iki tane taş var. Çatlaktaki taşı, diğer taş için köprü olarak kullanacağız. İzlemeniz gereken yol hakkında bilgi edinmek amacıyla resimlere bakabilirsiniz (RESİM: Broken19). Taşı sol tarafa geçirince yolun sonuna kadar itin ve taşa tırmanarak kendinizi yukarı çekin. Bir kez daha tırmandığınızda Bruno ve Nico'yu yanınıza çağıracaksınız. Horus'un test odasında heykellerden birine dokunmak istediğinizde Bruno araya girecek ve kendini sizin için feda edecek.



George ve Nico - Glastonbury

Ejderha Yolun yukarısında daha önce kapalı olan yere girdiğinizde açı değişecek ve kendinizi birçok sandığa yukarıdan bakar halde bulacaksınız. Amacımız sağ taraftaki duvardaki çatlağa yetişebilmek için üç katlı bir yığın yapmak. Bu oyundaki en zor sandık bulmacası ama yine resimlere bakarak bir fikir sahibi olabilirsiniz (RESİM: Broken20).

Kendinizi yukarı çektiğinizde Nico da peşinizden gelecek ve Petra ile karşılaşacaksınız. Bu sırada Grandmaster ejderha formuna bürünecek ve siz yarıktan aşağı düşeceksiniz. Excalibur'un altındaki plakaya bakın ve Key of Solomon'u yerleştirin. Artık elinizde ejderhayı öldürmenize yarayacak Excalibur var. Bu aksiyon sahnesinde ejderhanın alev toplarından kaçarak ilerlemeniz gerekiyor. Öncelikle en sağdaki duvarın arkasına geçin. Kendinizi ejderhaya gösterip ateş topu atmasını sağlayın ve hemen saklanın. Üç toptan sonra ejderha mavi enerji toplamaya başlıyor, bu sırada hemen sol taraftaki taşın arkasına geçin. Orada da mavi enerji zamanının gelmesini bekleyin ve hemen ejderhanın yanına koşarak kılıcı kullanın ve ejderhayı öldürün. Bundan sonrasını keyifle izleyin ve oyunda emeği geçenler listesinin sonuna kadar beklemeyi unutmayın ;) Broken Sword 4 için çok fazla beklemesek bari...

kenan9593

grand theft auto vice city

Başka bir sorunuz kalmış mıydı?

Buyurun bakalım oyunun tüm ana görevlerinin, önemli yan görevlerinin ve iş yerleri görevlerinin açıklamalarına.

Oyunun ana görevleri

KEN ROSENBERG

❶ **The Party** Washington Beach bölgesindeki Rafael'e uğrayıp takım elbisenizi alın ve Colonel Juan Cortez'in yatına gidin. Juan Cortez sizi kızı Mercedes ile tanıştıracak ve o da size yattakileri tanıtacak. İşiniz bitince bir araba bulun ve Mercedes'i Pole Position Club'a götürün.

❷ **Back Alley Brawl** Bir araba bulun ve Malibu Club'a gidin. İçeride Kent Paul ile konuştuktan sonra dışarı çıkacaksınız. Şimdiki amacınız Ocean Drive'daki şefi bulmak. Haritadaki sarı noktaya doğru gidince şefi bir ara sokakta bulacaksınız. Onu dövün ve cep telefonunu alın. Yanınıza gelen zenciyi takip edin ve arabasına binin. Ammu-Nation'a giderek silah alın ve otele dönerek görevi bitirin.

❸ **Jury Fury** Görevi alınca ilk olarak yanınızda duran adamın bıraktığı çekici alın. Haritadaki sarı noktalarda parçalamanız gereken arabalar bulunuyor. İkisini de çekiçle parçaladıktan sonra görev tamamlanacak.

❹ **Riot** Rafael'e giderek yeni giysiler aldıktan sonra haritadaki sarı noktaya gidin. Buradaki işçileri döverek ayaklanma başlatın ve eğer önceki görevlerde silah aldıysanız burada göreceğiniz varilleri havaya uçurun. Varillerin biri minibüsü patlatacak ama diğer minibüse biraz uzak. O yüzden kalan minibüse de elinizdeki kurşunları boşaltarak havaya uçmasını sağlayın. Eğer cephaneniz yetmezse polisleri dövüp silahlarını almak zorunda kalabilirsiniz. Böylece Ken Rosenberg için olan görevler bitecek.

COLONEL CORTEZ

❶ **Treacherous Swine** Haritadaki pembe noktaya gidin ve elektrikli testerenizi kullanarak Gonzalez'i parçalara ayırın. Eğer Gonzalez dışarı kaçarsa herhangi bir arabaya atlayabilir ve onu ezebilirsiniz. Bundan sonra polisler peşinize düşeceğinden yeni hedefiniz haritada pembe noktayla gösterilen Pay 'n' Spray. Arabayı garaja soktuğunuzda polisler peşinizi bırakacak.

❷ **Mall Shootout** Bir arabaya atlayın ve Washington Mall'a gidin (haritada sarı üçgen ile gösterilecek). Merkeze ulaştığınızda arabayı park edin ve yürüyerek içeri girin. Yürüyen merdivenlerden yukarı çıktığınızda mor giysili biriyle buluşacaksınız. Bu arada işe FBI ajanları da bulaşacak. Hemen dışarı çıkın, arabanıza atlayın ve adamı ezin. Öldükten sonra yere bıraktığı çipi almayı unutmayın. Cortez'e geri dönerek görevi bitirin.

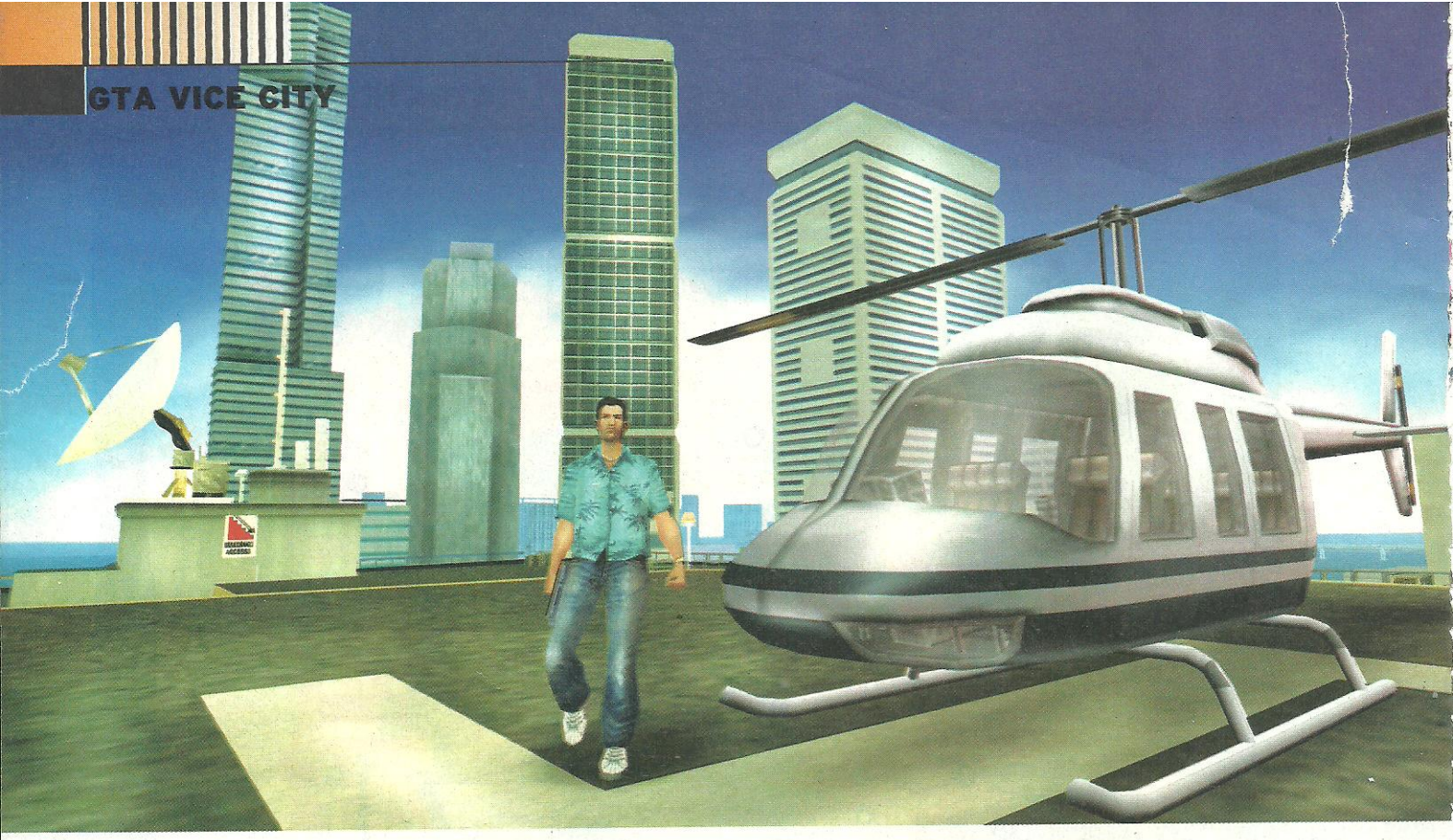
❸ **Guardian Angels** Radardaki hedefe gittiğinizde Cortez'in sizin için hazırladığı silahı bulacaksınız ve Lance ile buluşacaksınız. Radardaki pembe

kenan9593

noktaya gidin. Burada Diaz'ın adamları birileriyle iş konuşmaya başlıyorlar. Bu arada Kübalılar saldırıya geçecek, Diaz'ı korumalısınız. Kübalıları öldürdükçe araba ve minibüslerle yenileri gelecek, hepsini temizlediğinizde ise iki tanesi gelerek parayı alıp kaçacaklar. Burada Diaz size motora atlamanızı söylüyor, eğer motorla elemanı takip edip öldürmeyi beceremezseniz (elinizde Uzi cinsi bir silah varken, motorla giderken ateş tuşuna basarak ateş edebilirsiniz) yoldan hızlı bir araba çevirip adamın motoruna çarpmaya çalışın. Yere düştüğünde onu ezerek parayı kurtarabilirsiniz. Eğer adam sizden uzaklaşmayı başarırsa görev başarısız olacaktır. Parayı aldığınızda Diaz'ın yanına dönün ve parayı verin.

❹ **Sir, Yes Sir!** Oyunun en zor görevlerinden biri bu. Cortez için tank kaçırmanız gerekiyor! Öncelikle her ihtimale karşı kendinize güçlü silahlar alın, bir arabaya atlayın ve haritadaki sarı noktaya doğru gidin. Burada zırhlı araç konvoyunun yolda ilerlediğini göreceksiniz. Arabayı yolun ortasına park edin ve kenara bir yere saklanın. Konvoy yolda bıraktığınız araba yüzünden duracak ve askerler ne olduğunu araştırmak için arabaya doğru gelecekler. Eğer şansınız varsa diğer zamanlarda kilitli olan tank kapısı, bu sırada açılacaktır. Eğer kapalıysa konvoyun kendiliğinden durmasını ve tankın kilidini açmalarını da bekleyebilirsiniz. Yapmanız gereken kilidi açık olduğunda tanka yaklaşmak ve içine atlamak. Tankın içine girdiğinizde

kenan9593



neredeyse ölümsüz olacaksınız, etraftaki tüm zırhlıları havaya uçurun ve tankı belirtilen garaja kaçırın.

❺ All Hands on Deck! Görev bir eskort görevi. Cortez botla kaçarken siz de kovalayan botlardan kurtulacaksınız. Yanlardan gelen botlardan kurtulduktan sonra iki bot önünüzü kesecek, onların da üzerlerine kurşunlarınızı boşaltıp havaya uçuracaksınız. Bundan sonra helikopterler gelecek ve güverteye Fransız indirmeye başlayacaklar. En kısa sürede helikopterleri patlatmaya çalışın yoksa güverteye inenlerin ardı kesilmiyor. İki helikopteri de patlattıktan sonra Hunter helikopteri saldırmaya başlıyor. Cortez'in ölmemesine dikkat ederek Hunter'a saldırın ve onu da havaya uçurun. Eğer yapmadıysanız botun önündeki engelleri yok edin ve Cortez'in görevlerini tamamlayın.

RICARDO DIAZ

❶ The Chase Diaz sizden birinin yerini bulmanızı isteyecek. Haritadaki pembe noktaya gittiğinizde adamı bulacaksınız. Sizden kaçmaya başladığında arkasından koşun (sprint tuşuna basılı tutun), onu çatıda takip edin ve arkasından ara sokağa atlayın. Bulduğunuz ilk arabaya atlayın ve onu takip etmeye başlayın. Elemanı gözden kaybetmeden Prawn Island'a kadar takip edecek ve yerini öğrenmiş olacaksınız. Diaz'la edindiğiniz bilgiyi paylaşın.

❷ Phnom Penh '86 Bu görevde helikopterde olacaksınız. Yapmanız gereken şey tepelerinde dolaştığınız binalarda gördüğünüz herkesi vurmak. Bu şekilde birkaç yeri dolaştıktan sonra hepsini temizlemiş olacaksınız. Hepsi bittiğinde yere ineceksiniz ve parayı yaya biçimde almanız gerekecek. İlk olarak binanın önüne gelin ve sniper tüfeğinizi çıkarın. Sniper tüfeğini kullanarak içeri girmeden de öldürebileceğiniz 5-6 adam bulacaksınız. Görünürdeki adamları temizlediğinizde içeri girin ve ikinci kata çıkın. Burada göreceğiniz merdivenlerin üst katında iki adam sizi bekliyor. Onları da vurduktan sonra yukarı çıkın ve çantayı alarak görevi bitirin.

❸ The Fastest Boat Diaz'ın derdi şehirdeki en hızlı bota sahip olan adam olmak ve bunun için de 'o en hızlı botu' çalmanız gerekli. Bir arabaya atlayın ve şehrin güneyindeki köprüden karşıya geçerek liman bölgesine ulaşın. Hedefe yaklaşmadan önce uzaktan gördüğünüz adamları tek tek vurun ki sonradan başınıza dert olmasınlar. Dışarısı temizlendiğinde içeri girin ve garajdaki adamları da öldürün. Garajın arkasındaki pembe kısma giderek botun aşağı inmesini sağlayın. Hemen bota binin ve Starfish adasına sürerek görevi bitirin.

❹ Supply & Demand Bu görevin başında çaldığımız botu kullanarak diğerlerinden önce kokaine ulaşmaya çalışıyoruz. Sağdaki değil, soldaki yoldan gidin; çünkü diğer yol oldukça dar yerlerden geçmeyi gerektiriyor ve hızınızı azaltıyor. Kokaine diğerlerinden önce ulaştığınızda görevin zor kısmı başlayacak. Cortez'in görevinde olduğu gibi bottan diğerlerini vurmalısınız. Eğer bir bot yanınıza çok yaklaşırsa sakın onu havaya uçurmayın, siz de zarar görebilirsiniz. Yalnızca botların üzerlerindeki adamları vurun. Helikop-

kenan9593

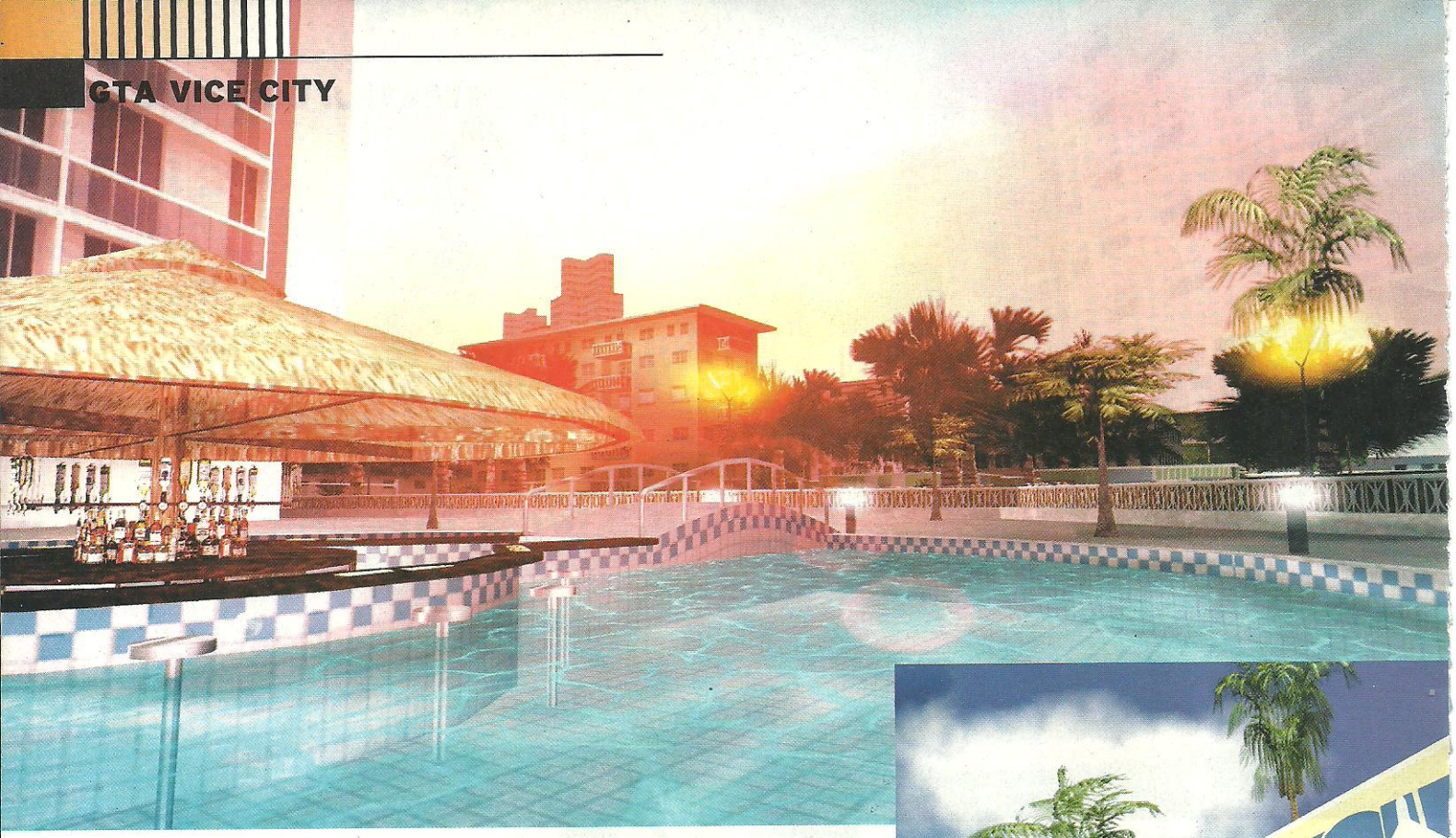
ter geldiğinde kurşunlarınızı üzerine boşaltmaktan kaçınmayın. Bundan sonra Lance sizi malikaneye götürecek ve ödülünüzü alacaksınız.

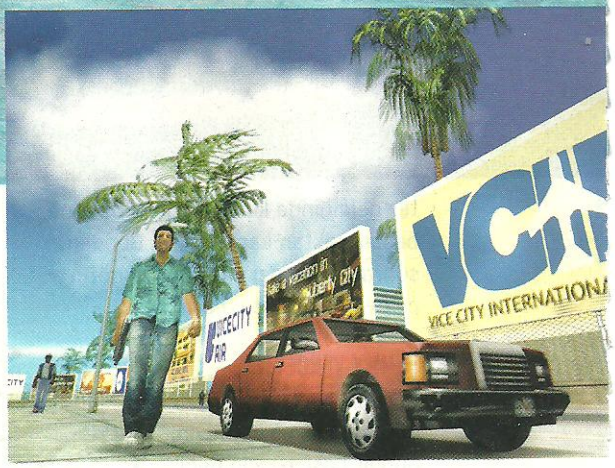
TOMMY VERCETTI

❶ Death Row Kendimizden mi görev alacağız demeyin, bunlar başkası için değil kendiniz için yapacağınız görevler. Amaç şehri tamamen kontrol altına almak (tabi bu sırada diğer mafyaları kızdıracaksınız). Haritada K ile gösterilen Kent Paul'un yanına gittiğinizde Lance'in kaçırıldığını öğreneceksiniz. Lance'in tutulduğu yere gitmeden önce sağlam bir araba bulmanızı öneririm. Hurdalığın girişini iki arabanın kapattığını göreceksiniz. Son sürat bu arabalara vurun ve etraftaki adamları ezip arabadan inin. Hurdalıkta saklanıp nişan alabileceğiniz bir sürü yer var ama hızlı olmanız gerek, Lance kan kaybından ölebilir. Sniper tüfeğinizi çıkararak özellikle vinçlerin tepelerindeki adamları vurun. Lance'in tutulduğu garajın içindeki adamları ve gördüğünüz diğer adamları vurduktan sonra Lance'i çözün. Garajın sol tarafında park etmiş bir Sentinel, garajın biraz ilerisinde ise büyük kamyon Trashmaster bulunuyor. Sentinel daha hızlı olmasına rağmen Trashmaster'a binmenizi öneririm çünkü hastaneye giderken peşinize başka arabalar takılacak ve sizi öldürmeye çalışacaklar. Trashmaster'ın güçlü zırhı sayesinde bu saldırılardan zarar görmeyeceksiniz. Kestirme yolları ve ara sokakları kullanarak Lance ölmeden önce hastaneye ulaşmaya çalışın.

❷ Rub Out Bu görevde amacımız Diaz'dan kurtulmak. Tavsiyem göreve başlamadan önce Ammu Nation'a gidip bolca sniper mermisi almanız. Malikanenin dışında Lance ile buluşacaksınız ve Lance size elinizdeki silahları gösterecek. Burada hiç acele etmeyin ve çok yavaşça malikanenin etrafında dolaşarak gördüğünüz tüm adamları sniper tüfeğinizle öldürün. Diaz kaçmaya çalışmayacağı için rahatça hareket edebilirsiniz. Malikanenin dışını temizlediğinizde içeri girin. Odalardaki adamları temizlediğinizde ara demo girecek ve Diaz odasından dışarı çıkacak. Bütün mermilerinizi onun üzerinde harcayın ve etraftaki diğer adamlara aldırmayın. Lance diğerlerinin hakkından gelecektir. Diaz öldüğünde 50000$'ın yanı sıra malikanenin de sahibi olacaksınız.

kenan9593





❸ Shakedown Şimdi sırada Vice City'nin kontrolünü ele almak var, ortalıkta korku salıp artık kimin patron olduğunu göstereceksiniz. Bu görev biraz zor çünkü 5 dakika içinde North Point Mall'a gitmeli ve bir sürü mağazanın camlarını aşağı indirmelisiniz. Eğer camları beysbol sopasıyla kırmaya çalışırsanız büyük ihtimalle zamanınız yetmeyecektir. Burada mantıklı olan iki seçeneğiniz var. Birincisi elinizde Uzi ile merkeze girmek ve kırılması gereken camları ateş ederek aşağı indirmek. Yalnız birkaç mağaza sonra aranma seviyeniz üç yıldıza kadar çıkabilir, bu durumda elinizi çabuk tutmanız gerekli. İkinci seçenek ise alışveriş merkezine motorla girmek ve camları motorla içlerinden geçerek kırmak. Bu şekilde silahla kırmaktan bile daha hızlı bitirebilirsiniz görevi.

❹ Bar Brawl Ocean Beach'teki bara gidin ve barın önünde beklemekte olan iki adamın üzerlerinden arabayla geçerek öldürün. Pembe kısma ayak bastığınızda ara demo girecek ve geri sayım başlayacak. Beş dakikada çetenin diğer üyelerini öldürmeniz gerekiyor. Eğer elinizde el bombası vs. gibi kitle silahları varsa burada oldukça rahat edersiniz. Bir önceki görevle karşılaştırınca çok basit gelen bir görev.

❺ Cop Land Bu görev için polis kıyafeti bulmamız gerekiyor. Garajın yakınına gidin ve etraftakilere falan saldırarak iki yıldıza ulaşın. Bunu yaptığınızda sizi yakalamak için bir polis arabası gelecek. Polislerin peşinizde garaja girmelerini sağladığınızda garaj kapısı kapanacak ve polisleri dövüp kıyafetlerini alın. Şimdi alışveriş merkezine gidebilirsiniz. Merkezin içine girin ve kafenin içindeki pembe kısımda durun. Bombayı çalıştırdıktan sonra dışarı çıkmak için sadece 5 saniyeniz var. Merkez havaya uçtuğunda bir anda beş yıldızla aranmaya başlayacaksınız, o yüzden hiç vakit kaybetmeden arabanıza atlayın ve son sürat malikaneye sürün. Eğer beş yıldızla kaçmayı beceremediyseniz merkezin hemen aşağısında rüşvet yıldızı bulacaksınız, bununla dört yıldıza düşebilirsiniz.

NOT: Bundan sonra oyunun son iki ana görevini almak için Print Works'u ve bunun yanı sıra beş farklı iş yeri satın almalı ve tüm görevlerini tamamlamalısınız. Bu görevleri Son Görevler başlığı altında bulacaksınız.

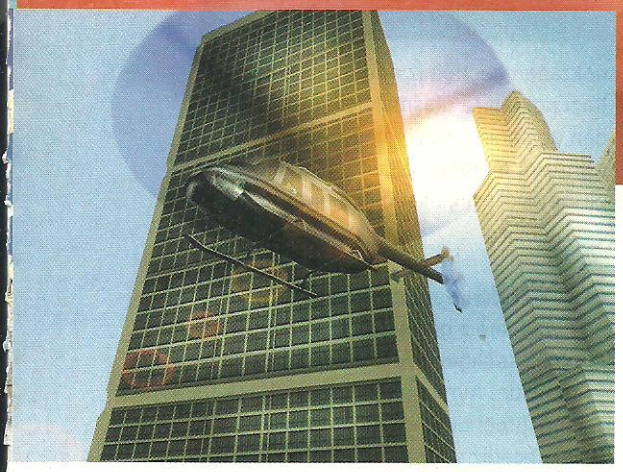
Yan Görevler

AVERY CARRINGTON

❶ Four Iron Avery'nin görevleri diğerlerine nazaran azıcık zor, baştan söyleyeyim. Bu ilk görevde Gold kulübündeki birini öldürmemiz gerekiyor. İlk olarak Jock Sport'a giderek golf giysilerinizi giyin, yoksa kulübe giremiyorsunuz. Kulübe geldiğinizde ilk olarak tedbir olsun diye arabanızı çıkış yolunu kapatacak şekilde yan park edin, olur da adam elimizden kaçarsa arabamız onun çıkmasını engelleyecektir. Kulübün girişindeki aramada elinizde bütün silahları bırakmak zorunda kalacaksınız. Dönüşte yine buradan silahlarınızı toplamayı unutmayın. Hemen ilerideki golf sopasını alın ve Caddy'e atlayarak haritadaki sarı noktaya gidin. Göreceğiniz gibi adamın bir sürü koruması bulunuyor ve sizden şüphelendikleri anda hepsi üzerinize saldırıyor. Dahası eğer öldüreceğiniz adam Caddy'lerden birine binerse onu yakalayıp devirmeniz çok zor. Eğer burada onu öldürmekte zorluk çekerseniz adamların dikkatini çeker çekmez kulübün girişine koşun. Silahlarınızı alın ve parkta bekleyen beyaz arabaya binin. Kulüpten çıkan korumaları öldürün, eninde sonunda aradığınız adam da dışarı çıkacak. Kaçmak için kullanacağı arabanın içinde oturduğunuzdan böyle bir imkanı olmayacak ve kolay yem olacak.

❷ Demolition Man Oyunun en zor görevlerinden biri çünkü uzaktan kumandalı bir helikopter kullanacaksınız ve kontrolü hiç de kolay değil. Bu görev hakkında verilecek pek de bir ipucu yok aslında. Tavsiyem öncelikle bol bol heli-

kenan9593



kopter pratiği yapmanız, hızlı hareket etmeye ve manevralar yapmaya başladığınızda görevi başarmayı deneyebilirsiniz. Top Fun minibüsüne dokununca helikopteri kontrol etmeye başlıyorsunuz. Önünüzdeki bombalardan birine dokunmadığınız sürece süre başlamıyor, bombayı aldığınız anda ise dördünü de yerleştirmek için yalnızca 7 dakikanız olacak. İsterseniz bombaları yerleştirmeden önce binaya girebilir ve katlardaki görevlileri helikopterin pervanelerini kullanarak öldürebilirsiniz. En azından bu şekilde bomba yerleştirmeye çalışırken sizi rahatsız etmelerini önlersiniz. Bombaları yerleştirmeye üst kattan başlamanızı tavsiye ediyorum, çünkü aksi taktirde son saniyelerde panik yapıp merdivenlerden çıkarken sağa sola çarpabilirsiniz. Dördüncü bombayı da yerleştirdiğiniz anda görev başarılı olacak.

❸ **Two Bit Hit** Amacınız Kübalılar ile Haitililer arasında çatışma başlatmak. Bunun için ilk olarak Little Havana'daki giyim mağazasına gidip Kübalı gibi giyinmeniz gerekiyor. Bundan sonra cenaze töreninin olduğu yere gidip Haitili çete liderini öldürmelisiniz. Eğer elinizde el bombası, roketatar gibi silahlar varsa kullanmaktan çekinmeyin. Eğer lideri elinizden kaçırırsanız ve Romero Hearse arabasına binerse onu yakalamanız zor olabilir. Eğer arabasının dibine girerseniz aşağı tabut atıyorlar ve bu tabutlar patlayınca çok zarar veriyor.

ROCK GRUBU - LOVE FIST

Not: Love Fist görevleri, Tommy Vercetti'nin Shakedown görevini bitirdikten sonra ortaya çıkacak.

❶ **Love Juice** Bu ilk görevde Love Fist grubu için uyuşturucu bulmanız gerekiyor. Haritadaki pembe işarete gidin ve arabanızın kornasını çalın. Uyuşturucuyu alacağınız eleman gelecek, parayı alacak ve motoruna binip kaçacak. Onu takip edin ve üzerinden geçerek öldürün (motoru PCJ-600, yani çantada keklik sayılmaz). Cesedin yanından çantayı aldığınızda Love Fist'ten telefon gelecek ve Mercedes'i almanızı isteyecekler. İlk olarak eğer polis yıldızınız varsa onlardan kurtulun ve kendinize hızlı bir araba bulun (ya da tavsiyem elemanın PCJ-600'üne atlayın). Mercedes'in evine gidip onu aldığınız anda stüdyoya yetişmek için 1:30 dakika süreniz olacak, bu yüzden yolda rahat ilerleyebilmeniz çok önemli. Stüdyonun önündeki pembe kısma geldiğinizde görev bitecek.

❷ **Psycho Killer** Grubun peşinde sapık bir hayranları var ve onları kurtarmamız gerekiyor. İlk olarak Love Fist'in limuzinine atlayın ve pizzacının yanındaki pembe yere doğru gidin. Burada aradığınız kişiyi göreceksiniz ve sizden arabasıyla kaçmaya çalışacak. Limuzinin içinde olduğunuzdan onu bu araçla takip edeceksiniz. Elemanın arabası radarda görünmüyor, o yüzden gözden kaçırmamanız lazım. Onu bir yerlerde sıkıştırdıktan sonra (limuzinin manevrası zor olsa da elemanın arabasından daha hızlı) öldürün ve görevi bitirin. Eğer limuzinle görevi bitirmeyi başaramıyorsanız pizzacının oradaki pembe kısmın (daha doğrusu görevi aldığınızda pembe olacak kısmın) yanına bir PCJ-600 (veya hızlı bir araba) park edin. Limuzinle pembe kısma girip adamı gördüğünüz anda limuzinden inin ve motora atlayarak herifin peşine düşün.

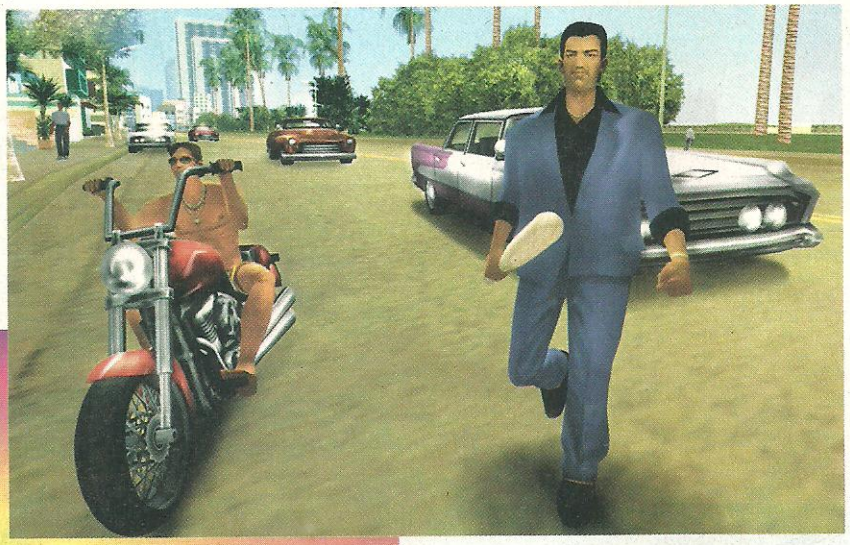
❸ **Publicity Tour** Speed (Hız Tuzağı) filminin Vice City versiyonu. Yine Love Fist'in limuzinindesiniz ve bir kaset buluyorsunuz. Kasette ayağınızı gazdan çekmemeniz, aksi halde limuzindeki bombalar patlayacağı söyleniyor. Gazı hiç bırakmadan yaklaşık 2:30 dakika boyunca limuzini sürmeniz gerek, zaman dolduğunda arabadakilerden biri bombayı etkisiz hale getirecektir. Bu süre içinde ara yollardan, dar caddelerden vs. mümkün olduğunca sakının, deniz kenarındaki otoyolu kullanırsanız bu görevi rahatça bitirebilirsiniz.

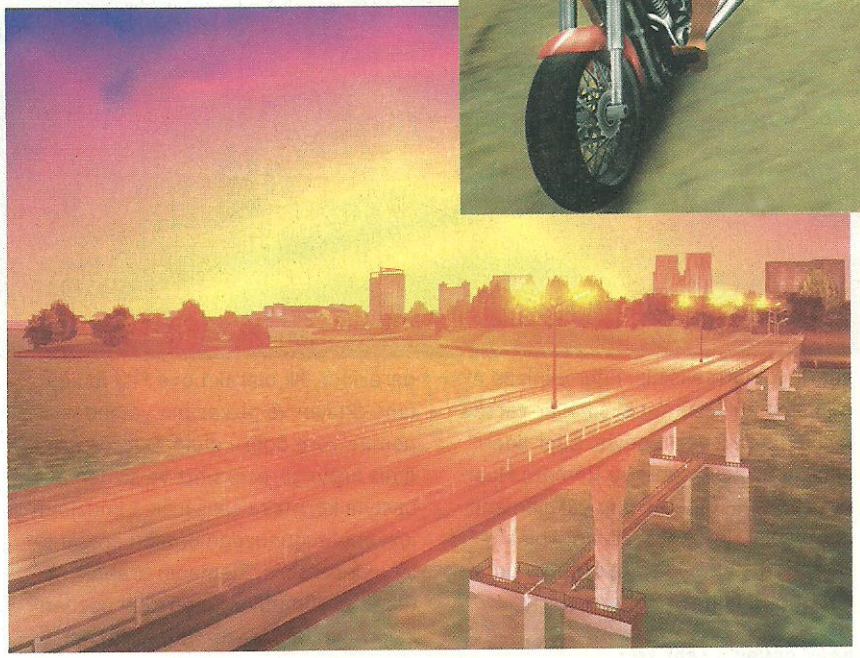
MOTORCULAR - MITCH BAKER

Not: Motorcu görevleri, Love Fist'in

kenan9593

Psycho Killer görevini bitirdikten sonra ortaya çıkacak.





❶ Alloy Wheels of Steel Mitch Baker'ın sizi motorcular grubuna kabul etmesi için öncelikle nasıl motor kullandığınızı görmesi gerek. Bardan dışarı çıkınca yanda duran motorlardan birisini seçin (bence Angel'i seçin) ve yarışın başlama noktasına gelin. Bu motorlar biraz ağır olduklarından dönüşlerde zorluk çekeceksiniz, o yüzden çok hızlı gitmeyin. Zaten diğer yarışçılar sağa sola çarpıp geride kalıyorlar. Eğer diğer motorcuları vururum, kurtulurum diye düşünüyorsanız bu fikri unutun çünkü anında yarışı kaybetmiş sayılıyorsunuz. İlle hile yapayım diyorsanız yoldan çevirdiğiniz bir minibüsü veya büyük bir aracı diğer üç motorcunun yolunun üzerine park edin. Ama bu sırada onlardan birine dokunursanız yarış başlar ve ortada kalırsınız.

❷ Messing with the Man Bu oldukça zor bir görev çünkü 2 dakika içinde şehirde kaos yaratmanız gerekiyor. Göreceksiniz ki adam öldürmek, arabaları havaya uçurmak gibi şeyler kaos göstergesini bir anda yükseltmiyorlar, yani bundan daha fazlası gerekli. Bu göreve başlamadan önce en iyi silahlardan ve mermilerden bolca alın. Görev başlayınca birkaç araba havaya uçurun, iki yıldıza ulaşınca gelen polisleri ve polis arabalarını patlatın. Ne kadar çok polis arabası uçurursanız, kaos göstergesi o kadar hızlı dolacaktır. Zaten kısa süre sonra gelen polis helikopterini de havaya uçurduğunuzda büyük ihtimalle görevi bitirmiş olacaksınız.

❸ Hog Tied Bu son görevde Mitch'in motorunu hırsızlardan geri almanız gerekiyor. Ara demoda adamlara ulaşmak için ne yapmanız gerektiği gösteriliyor, evet merdivenleri kullanarak karşı çatıya uçacaksınız. Merdivenden uçup Ammu-Nation'ın tepesine çıktığınızda çete üyeleriyle karşılaşıyorsunuz. Onları öldürün ve merdivenlerden aşağı inin. Mitch'in motoru garajlardan birinde, hemen motora doğru koşun, binin ve bulabildiğiniz ilk çıkışı kullanarak kaçın. İçeride çok sayıda çete üyesi var ve hepsini öldürmeye gücünüz yetmeyebilir, o yüzden kaçmak daha mantıklı.

KÜBALILAR - UMBERTO ROBINA

Not: Umberto, Little Havana'daki Cafe Robina'da bulunuyor.

❶ Stunt Boat Challenge Bu ilk görevde botu kullanarak 3 dakika içinde 25 kontrol noktasından geçmeniz gerekli. Süre, ilk noktadan geçtiğiniz anda başlayacak. Bazı noktalara ulaşmak için rampalardan uçmanız gerekiyor, öyle yerlerde rampaya mümkün olduğunca düzgün girmeye çalışın; aksi halde botunuz devrilebilir.

❷ Cannon Fodder Bu görevde Haitili katliamı yapmamız gerekiyor, o yüzden mutlaka sağlığınız ve zırhınız son seviyede olsun. Ayrıca yanınızda mutlaka sniper tüfeği bulundurun. Göreve yalnız gitmeyeceğiz ve diğer Kübalıları almak için minibüs ya da ona benzer büyük bir araca ihtiyacımız var. Ekibi toparladıktan sonra haritada gösterilen yere gidin. Sakın bir kenara çekilip herkesi ekibinizdeki Kübalıların vurması için beklemeyin, çünkü hepsi ölürse görev başarısız oluyor. Görevin ilk kısmını geçince ara demo girecek ve üç Kübalının kafalarından vurulduğunu göreceksiniz. Vakit kaybetmeden karşı çatıdaki keskin nişancıyı öldürün. Bundan sonra ilerlediğinizde tamamen Haitili dolu bir avluya ulaşacaksınız, elinizde roketatar gibi bir silah varsa kullanmaktan çekinmeyin. Bütün hepsini öldürdüğünüzde tekrar minibüse atlayın ve Cafe Robina'ya geri dönün.

❸ Naval Engagement Bir arabaya atlayın ve Vice Port'un yakınında Rico ile buluşun. Rico size silah verecek ama mermisi çok az, o yüzden kendi silahınızı kullanmanız gerekecek. Görevin birinci bölümünde karşınızdaki botları havaya uçurmanız gerekiyor. Eğer elinizde roketatar varsa bu bölümü çok rahat sona erdirebilirsiniz. İkinci bölümde yaya olarak çantaları (iki tane) almanız gerecek ama etrafta bir sürü Haitili var.

kenan9593

Eğer sniper tüfeğiniz varsa tüm Haitilileri haklayıp çantaları rahatça alabilirsiniz. Aksi halde vur - kaç yapmanız gerekebilir. Çantaları aldıktan sonra Rico'nun botu havaya uçacak ve bir anda 4 yıldızla aranmaya başlayacaksınız. Hemen kendinize hızlı bir araba bulun ve son sürat Umberto'nun yerine giderek bölümü bitirin. Ben Umberto'nun pembe kısmına ulaştığımda arabam cayır cayır yanıyordu, neyse ki görev tamamlanmış oluyor.

❹ **Trojan Voodoo** Bu görev Haitililerin görevlerini aldıktan sonra çıkacak. İlk olarak bir Voodoo çalmanız gerekiyor. Haiti görevlerini aldığınız Auntie Poulet'in evinin hemen yakınında park etmiş bir tane bulabilirsiniz. Zaten Haiti mahallesinde bir süre dolaşınca bunlardan bir sürü görüyorsunuz. Voodoo'yu alıp haritada gösterilen yere gidin. Depoya girince yerleştirmeniz gereken üç tane bomba olacak. Öncelikle altınızdaki Voodoo ile etrafta gördüğünüz Haitilileri ezin. Daha sonra arabadan inin ve deponun içine girin. Burada ilk bombayı yerleştirdikten sonra kalan iki taneyi yerleştirip kaçmak için 1 dakika süreniz olacak. Üçüncü bombayı da yerleştirip hemen dışarı çıkın ve sağa dönerek merdivenlerden çatıya çıkın. Biraz koştuğunuzda demo girecek ve depo yerle bir olacak.

HAITILILER - AUNTIE POULET

❶ **Juju Scramble** Arkanızda çok fazla polis olmasından dolayı zor olabilecek bir görev. Auntie Poulet sizden onun için üç çantayı almanızı isteyecek. Birinci çantayı almaya bir çatıya çıkacaksınız. Eğer görevde araba kullanıyorsanız hemen merdivenin dibine, motor kullanıyorsanız merdivenlerin üst kısmına, burnu aşağı bakacak şekilde park edin. Çantayı aldığınız anda bunun bir polis tuzağı olduğunu görüyorsunuz ve 2 yıldızınız oluyor. Hemen motora atlayıp merdivenlerden inin veya arabanıza atlayın. Hızla ikinci çantanın olduğu yere gidin ve çantayla aranızda biraz mesafe varken durun. İkinci çantaya doğru koşun ama bu çantayı aldığınız anda 4 yıldızınız olacak. Tekrar arabaya veya motora binin ve üçüncü çantaya gitmeye başlayın. Eğer SWAT yüzünden aracınız alev alırsa hemen inin ve depar atarak koşturmaya başlayın. Son çantayı da aldığınızda mümkün olduğunca ara sokakları ve bina aralıklarını kullanarak Poulet'e dönün. Ana caddeyi kullanmaya kalkarsanız pişman olabilirsiniz çünkü üçüncü çantayla beraber sayamayacağınız kadar çok yıldızınız olacak.

❷ **Bombs Away!** Zor görevlerden biri çünkü yine uzaktan kumandayla işiniz. Amacınız Starfish Island yakınındaki Küba teknelerini havaya uçurmak, bunun için de uzaktan kumandaki uçak kullanmanız gerekiyor. Sahildeki Top Fun minibüsüne girdiğinizde kontrolü ele alıyorsunuz. Denizin diğer tarafında üç tane tekne var ve elinizde de üç tane uçak var. Uçakla üzerlerinden uçarken üstlerine bomba bırakarak tekneleri patlatabilirsiniz. Bir iki kez deneyin, başaramazsanız şu stratejiyi deneyin: Tekneleri patlatmak için bomba değil, uçakların kendilerini kullanacağız. Yani üç uçak da bize lazım, olur da biri suya falan düşerse baştan başlayın göreve. İlk uçakla karşı kıyıya uçun ve tekneye değil YUKARI tarafa inin. Kıyıda bir sürü Kübalı göreceksiniz. İşin güzel ve komik yanı şu, uzaktan kumandalı uçakla Kübalıların üzerlerinden birkaç kez geçtiğinizde ölüyorlar :) Yani ilk olarak bir beş dakikanızı ayırarak tek tek bütün Kübalıların üzerlerinden geçin ve onları ezin. Zaten öldüklerinde sesten belli olacaktır (genelde üç kere ezdiğinizde ölmüş oluyorlar). Tüm Kübalıları temizlediğinizde teknelere atlayıp kaçacak kimse de kalmıyor etrafta. Şimdi teknelerden birine intihar dalışı yapabilirsiniz, tam tekneye çarpacağınız anda bombayı da bırakarak işi garantileyebilirsiniz. Kalan iki uçağı da dikkatli bir biçimde kalan iki tekneyi yok etmek için kullanın. Bu kadar işte!

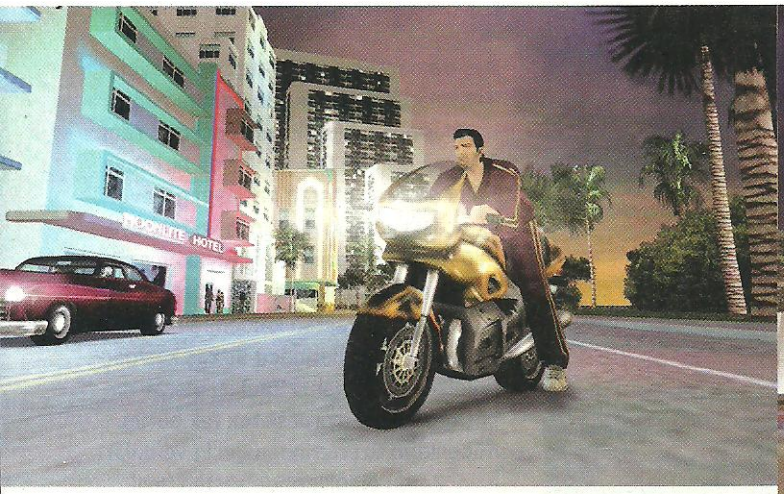
❸ **Dirty Lickin's** Poulet, Haitililerin, Kübalıları temizlemelerine yardım etmenizi isteyecek ama bunu yaparken kimsenin sizi görmemesi gerek. Poulet'in evinden yürüyün ve kavganın olduğu yere gelmeden soldaki merdivenleri kullanarak binanın tepesine çıkın. Çatıdan kavga alanını göreceksiniz. Merdivenlerin altındaki Adrenalin hapını alırsanız, sniper tüfeğiyle nişan almanız daha kolay olur. Çatıdaki pembe kısma basın ve Kübalıları tek tek indirin. Yalnız çok dikkatli olmalı ve Haitilileri korumalısınız. Eğer Haitililer ölürlerse görev başarısız olur. Kısa bir süre sonra bir minibüs gelecek içinden 4 Kübalı inecek. Onları öldürürken bu sefer de 7 tane Kübalı koşarak olay yerine gelecekler. İş tamamen hızınıza ve nişan kabiliyetinize kalıyor yani.

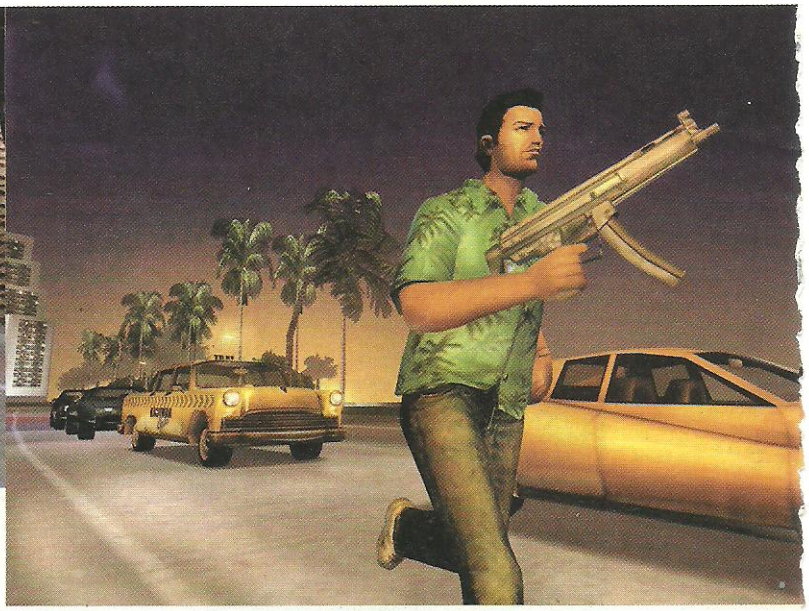
PHIL CASSIDY

Not: Bu görevlerin açılması için öncelikle Malibu Club görevlerini tamamlamanız gerekli. Phil Cassidy ile Malibu Club görevleri sırasında tanışacaksınız.

❶ **Gun Runner** Bu görevde Phil için bir Meksika çetesinden silah çalacaksınız. Bunu yapmak için şehirde dolaşan 4 Walton kamyonunun peşine düşmeniz gerekiyor. Kamyonlardan birini yakaladığınızda ona arkadan bir kaç kez çarparak kasasındaki paketin düşmesini

kenan9593





sağlayın. Paket düştüğü anda arabadan inin ve paketi alın. Paketi aldığınızda bu sefer kamyon sizin peşinize düşecek. Kaçmakla falan uğraşmayın, doğrudan kamyona saldırarak havaya uçurun (böyle görevlerde acıma duygunuz olmamalı :). İlk iki paketi aldıktan sonra elemanların destek kuvvetleri gelecek ama bunlar yalnızca motor üzerindeki çete üyeleri. Arabanın içinde olduğunuz sürece bunları çok rahatlıkla çarpıp, ezerek öldürebilirsiniz. Zaman sınırınız olmadığından acele etmeyin ve sağlığınız azalırsa öncelikle kendinizi iyileştirin.

❷ **Boomshine Saigon** Acıklı bir giriş demosundan sonra sarhoş halde Phil'i hastaneye yetiştirmeniz gerekecek. Sarhoş olduğunuz için araç kullanmanız normalde olduğundan çok daha zor olacak çünkü görüntü sürekli dalgalanıyor. Hastaneye gitmek için mümkün olduğunca düz yolları kullanın çünkü virajlarda özellikle zorluk çekebilirsiniz. Hastaneye ulaştığınızda Phil polisler yüzünden oraya girmek istemediğini söyleyecek ve onu Little Havana'daki bir yere götürmenizi isteyecek. Neyse ki orası hastaneden pek fazla uzakta değil, sarhoş kafayla elinizden gelenin en iyisini yapın. Bu iki görevi tamamladıktan sonra Phil'in yerine gittiğinizde çok güçlü silahların (roketatar vs.) sizi beklediğini göreceksiniz.

İş Yeri Görevleri

PRINT WORKS

Fiyatı: 70.000$ - Günlük getirisi: 8.000$

❶ **Spilling the Beans** Sahte para basmak için plaka lazım, nereden bulacağımızı da en iyi Kent Paul bilir. Print Works'ten çıkın ve bekleyen Kaufman Taxi'ye binerek Malibu Club'a gelin. Kent Paul size bilgi alacağınız adamın yerini söyleyecek. Viceport limanına gidin ve oradaki Chartered Libertine Lines teknesine binin. Eğer size saldıran olursa yanıt verebilirsiniz. Aradığınız adamı teknenin kuzeyinde bulacaksınız ve bilgiyi alır almaz 2 yıldız sahibi olacaksınız. Hemen dışarıda bekleyen arabaya atlayın (hemen yakında Pay 'n' Spray var, arabayı temizlerseniz çok rahat olur). Artık yavaş yavaş Print Works'e dönebilirsiniz.

❷ **Hit the Courier** Şimdi ise hakkında bilgi aldığınız kuryenin önünü kesip, plakaları almanız lazım. Tekrar limana gelin ve beklemeye başlayın. Etrafta ellerinde silahlar olan kadınlar göreceksiniz, anlayacağınız gibi bunlar düşman. Kuryeyi taşıyan helikopter gelmeden önce bunların tümünü öldürürseniz çok rahat edersiniz. Özellikle çatıdaki keskin nişancıya dikkat edin. Kurye indiğinde arabaya ulaşmadan önce öldürmeye çalışın ve bıraktığı plakaları alın. Arabayla birlikte havaya uçurduğunuzda plakalar da yok olabiliyor, tavsiye etmem. Plakaları aldığınızda Print Works'e geri dönün ve bu iş yerinin sahibi olun. Şimdi beş iş yeri daha sahibi olduğunuzda oyunun son görevleri açılacak.

THE MALIBU CLUB

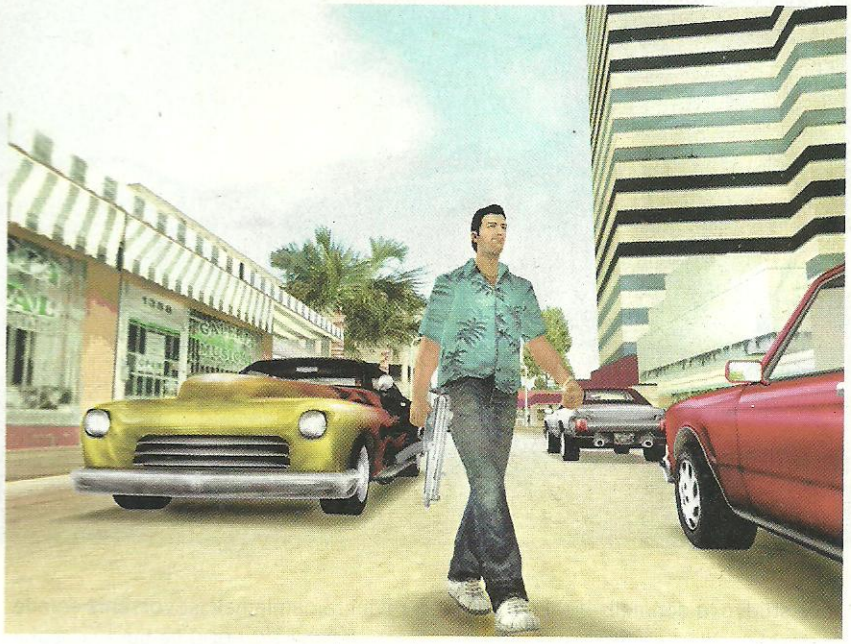
Fiyatı: 120.000$ - Günlük getirisi: 10.000$

❶ **No Escape?** Bu görevde kasa açıcı Cam'i hapisten çıkarmanız gerekiyor. Polis merkezine rahatça girebilmek için polis üniforması giymelisiniz. Polis merkezine gidin ve elinizdeki silahı kaldırın. Eğer içeri elinizde silahla girerseniz bütün polisler size saldıracaktır. İçeri girdiğinizde sola dönerek giysi odasına girin ve buradaki dolaptan üniforma alın. Merdivenlerden yukarı çıkın ve Cam'i çıkarmak için gerekli olan kartı alın. Şimdi merdivenlerden en alt kata inin pembe işaretin üzerinde durarak Cam'i kurtarın. Bunu yaptığınız anda 4 yıldız sahibi oluyorsunuz ve hızla oradan uzaklaşmanız gerekiyor. Hemen merkezin dışında sizi bekleyen arabanıza atlayın ve en yakın Pay 'n' Spray'e giderek yıldızlardan kurtulun. Cam'i kurtardıktan sonra onu beklemeden kaçıp yıldızlardan kurtulursanız daha rahat olur, sonra merkezin önüne gidip onu alabilirsiniz. Cam'i evine bırakarak görevi tamamlayın.

❷ **The Shootist** Çok basit bir görev. Phil Cassidy'i gruba katmak için AmmuNation'a gidin ve onunla buluşun. Yapmanız gereken ard arda üç odada silahla ne kadar yetenekli olduğunu göstermek ve bunu yapmak için de hedefleri vurmak. Zaten buraya gelene kadar oyunda yüzlerce hedef vurmuşsunuzdur. Odalarda iki dakika süreniz var ve toplam 60 puana ulaştığınızda görevi tamamlamış oluyorsunuz.

❸ **The Driver** Grubun planlanan şoförü Hillary'i ayartmak için onu yarışta geçmelisiniz. Yarışı zorlaştıran şey ise onun bir Sabre'a, sizin ise bir Sentinel'e biniyor olmanız. Her ne kadar ben bu yarışı kazanmakta çok fazla zorlanmadıysam da belki şans yardımcı olmuştur diyerek size bir ipucu vereyim. Görevi başlatmadan önce polis merkezinin

kenan9593



oraya hızlı bir araba bırakın (eğer Malibu Club'ın yakınında bırakırsın görev başladığında ekran tazelendiğinden araba kaybolacaktır). Polis merkezinin önüne geldiğinizde hemen Sentinel'den inin ve park ettiğiniz arabaya binin. Aranız biraz açılacak olsa da en azından böylece daha denk bir yarış yapmış olacaksınız.

❹ **The Job** Sıra soyguna geldi. Taksiye binip bankaya kadar gidin ve kıyafetlerinizi değiştirin. Bankaya girdiğinizde ilk olarak merdivenlerden yukarı çıkarak Cam'i kasaya ulaştırın. Bu sırada karşınızda bankanın güvenlik görevlileri çıkacak elbette, onlara acımanın bir alemi yok. Banka müdürünü bulun ve onu kasanın yanına götürün. Aşağı Phil'in yanına indikten biraz sonra SWAT timi bankaya baskın yapacak. İsterseniz çatışmaya girebilirsiniz ama size hemen merdivenlerden yukarıya çıkmanızı öneriyorum. Orada bir süre bekleyin ve balkondan aşağıdaki SWAT üyelerinden birkaçını vurmaya çalışın. Bir süre sonra Phil ekibin işinin bittiği söyleyecek. Kapının önündeki pembe alana gidin. Şimdi merdivenlerdeki elemanları haklamanız gerekiyor. Etrafı temizler temizlemez hemen bir araba çalın ve en yakındaki Pay 'n' Spray'e giderek yıldızlardan kurtulun. Phil'i bankanın önünden alın ve Malibu Club'a giderek patron olun.

SUNSHINE AUTOS

Fiyatı: 50.000$ - Günlük getirisi: 9.000$

Sunshine Autos'un garajına indiğinizde, garajlardan birinin yanında bir liste göreceksiniz. Bu, çalmanız gereken araçların listesi. Listedeki altı aracı da teker teker çalıp bu garaja soktuğunuzda liste tamamlanacak ve Sunshine Autos'un sahibi olmuş olacaksınız. Bu da günlük 1600$ gelir ve bir bonus araba demek. Eğer gelirinizi arttırmak ve daha fazla bonus araba sahibi olmak isterseniz tamamlamanız için sizi bekleyen üç liste daha var (ki sonuncusu en zoru).

1. Liste: Landstalker, Idaho, Esperanto, Stallion, Rancher, Blista Compact
Gelir: 1.600$
Hediye Araba: Deluxo
2. Liste: Sabre, Virgo, Sentinel, Stretch, Washington, Admiral
Gelir: 4.000$
Hediye Araba: Sabre Turbo
3. Liste: Cheetah, Infernus, Banshee, Phoenix, Comet, Stinger
Gelir: 6.500$
Hediye Araba: Sand King
4. Liste: Voodoo, Cuban Hermes, Caddy, Baggage, Mr. Whoopee, Pizza Boy
Gelir: 9.000$
Hediye Araba: Hotring Racer

Sunshine Autos garajında duvarda duran haritaya bakıp, yarışa katılabiliyorsunuz (eğer tuş ayarlarını değiştirmediyseniz Shift tuşuna basarak katılabilmeniz lazım).

KAUFMAN CAB

Fiyatı: 40.000$ - Günlük getirisi: 5.000$

❶ **V.I.P** Starfish Island'dan birini alıp havaalanına götürmeniz gerekiyor. Starfish Island'a ulaşmak için yalnızca 1 dakikanız var, o yüzden acele edin. Adamın yakınına geldiğinizde başka bir taksi firmasının taksisinin adamı aldığını göreceksiniz, pes etmeyin ve rakip taksiyi yol boyunca takip edip zarar vermeye çalışın. Taksiye yeterince zarar verdiğinizde adam o taksiden inip sizinkine binecektir. Havaalanına gidip görevi tamamlayın.

❷ **Friendly Rivalry** Önceki görevde müşterimizi çalan firma bunu alışkanlık haline getirmiş ve sizin de onların gözünü korkutmanız gerek. Bunun için o firmanın üç taksisini havaya uçuracaksınız. Kovalamanız gereken taksileri haritada görebilirsiniz. Arabanızla onlara çarpıp zarar vermeye çalışmak yerine yanlarından geçip, önlerini kesin ve arabadan inerek mermilerinizi üzerlerine boşaltın. Taksiler yanmaya başlayınca pek yakınlarında olmamaya çalışın.

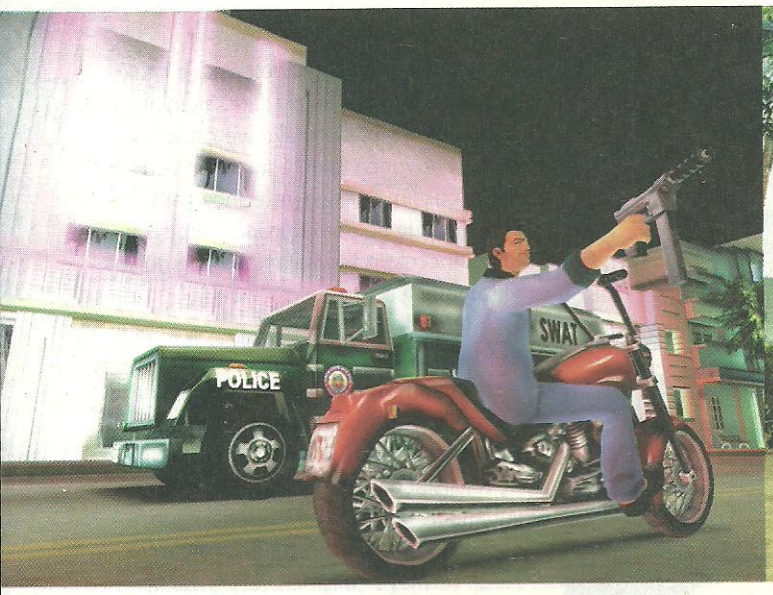
❸ **Cabmageddon** Mercedes onu almanızı istiyor, havaalanındaki pembe kısma girip kornaya basarak geldiğinizi haber verin. Göreceğiniz gibi sizi karşılamaya Mercedes yerine 8 - 9 tane rakip firma taksisi gelmiş. Önceki görevlerin intikamını almaya çalışıyorlar ama onlara kolay lokma olmadığınızı göstermeniz gerek. Ortalıkta bu kadar çok taksi olduğundan genellikle birbirlerine falan çarpıp zarar görecekler, siz de bu zararı isterseniz etrafta elinizde silahla koşup Uzi vs. yardımıyla arttırabilirsiniz. Tüm taksileri havaya uçurduğunuzda Zebra Cab ortaya çıkacak, bir nevi patron taksi diyebiliriz kendisine. Diğer taksilerden biraz daha kuvvetli olan bu taksiyi de kaçıp ateş etme yoluyla kısa sürede patlatabilirsiniz. Eğer burada zorlanırsanız roketatar, el bombası gibi silahlar da kullanabilirsiniz.

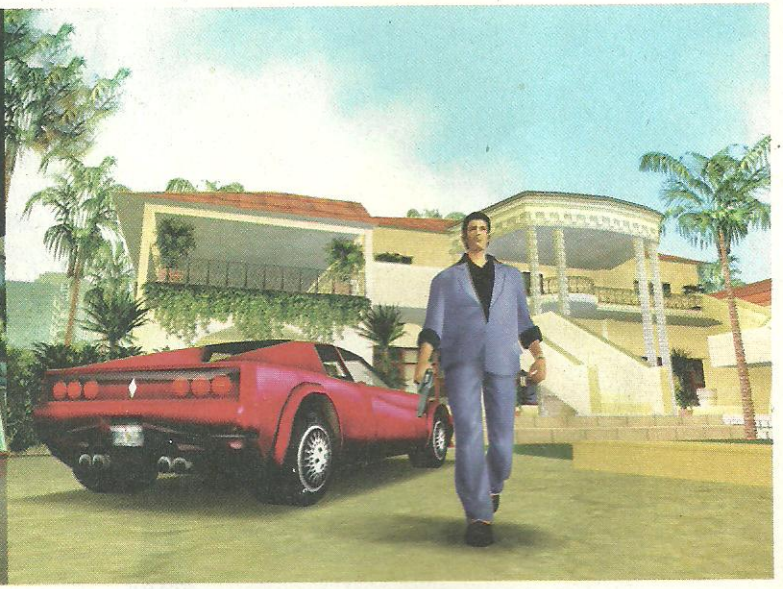
FILM STUDIO

Fiyatı: 60.000$ - Günlük getirisi: 7.000$

❶ **Recruitment Driver** Bu görev için Candy Suxx ve Mercedes'i arabayla almanız gerekiyor. Mercedes'i almak kolay olsa da, Candy biraz zorlayacak. İlk olarak Candy Suxx'ı almak için pembe yere doğru gidin. Oraya ulaştığınızda Candy'nin sahibi(!) başınıza bir sürü silahlı adamını salacak. Hepsini öldürün ve adamın peşine düşün. Aracını havaya uçurarak (veya araçtan inmesini sağlayıp başka yollarla) adamı öldürdükten sonra geri dönün ve Candy'i alın. Mercedes'i alırken hiçbir sorun ya-

kenan9593





şamayacaksınız, yalnızca pizzacıya gitmeniz yeterli oluyor. Her ikisini de aldıktan sonra stüdyoya geri dönün.

❷ **Dildo Dodo** Çok çok zor bir görev, çünkü uçak kontrol etmemiz lazım. Hatırlarsanız GTA 3'te de kullanabileceğiniz bir uçak vardı ve ismi Dodo'ydu. Kontrolleri onunla aynı, yani anlatmak için fazla uğraşmayacağım. Zaten eski sayılarımızda birinde Dodo'yu nasıl uçuracağınız ayrıntılı biçimde anlatılmıştı. Görevdeki amacınız uçağı kullanarak haritanın çeşitli yerlerindeki kontrol noktalarından geçmek. Bir noktadan geçtiğinizde broşürleri dağıtmaya başlıyorsunuz ve en son kontrol noktasına ulaşana kadar broşür bırakmaya devam ediyorsunuz. İlk seferinde başaramazsanız üzülmeyin, ben bu görevi herhalde 20 - 30 denemeden sonra geçebilmiştim mesela.

❸ **Martha's Mugshot** Peşinize düşecek polisleri göz önüne alırsak çok zor bir görev olduğunu söyleyebiliriz. İlk olarak stüdyodaki helikoptere binerek (Sparrow) limuzinle Alex Shrub'ın partisine gitmekte olan Candy'i takip edin. Helikopteri Candy'nin girdiği evin karşısındaki WK Chariot Hotel'in hemen yanına indirin ve yan kapıdan otele girip. Merdivenlerden çıkarak karşı binayı rahatça görebileceğiniz bir noktaya geliyorsunuz. Candy ile Shrub tam karşıda kabak gibi poz verdiklerinde makinenizi kullanarak fotoğraf çekmeye başlayın. Üç tane fotoğraf çektiğinizde Shrub olayın farkına varacak ve peşinize polis ordusu düşecek. Evet şu anda tam 5 yıldızınız var (ee kimse paparazziliğin kolay olduğunu söylemedi) ve bir an önce stüdyoya dönmelisiniz. Eğer helikopteri güzel bir yere koyduysanız merdivenlerden inerken bir iki polis öldürüp, hemen helikoptere atlayarak stüdyoya dönebilirsiniz. Yok ben helikopterle kaçmayı başaramıyorum diyorsanız bölüme başlarken araba kullanmanızı ve kaçarken de hemen bir Pay 'n' Spray dükkanına girmenizi öneririm. Bu şekilde polissiz bir biçimde rahat rahat stüdyoya dönebileceksiniz.

❹ **G-Spotlight** Bu görevde PCJ-600 kullanacaksınız, zor olmasına rağmen oldukça eğlenceli diyebilirim. Yapacağımız şey çatıdan çatıya zıplayarak pembe bölgelere değmek ve en sonunda da son çatıdaki spot ışıklarına ulaşmak. Tabi bunu yapmamız için yalnızca 7 dakikamız olması da işi zorlaştıran öğelerden biri. Aslında 7 dakika çok da kısa bir süre sayılmaz, o yüzden çatılardan atlarken çok fazla acele etmeyin ve rampalara maksimum süratle girmeye çalışın. Eğer atlayışı beceremez de aşağı düşerseniz aynı yolları tekrar çıkmanız gerekecek. Görevin yarısında bir yerde yeni bir başlangıç noktası belirleyeceksiniz, yani ondan sonra düşseniz bile o noktadan devam edebileceksiniz. Eğer bu görevi birçok kez denemenize rağmen başaramıyorsanız şu stratejiyi kullanabilirsiniz. Zıplayışları yapacağınız binaya helikopterle gidin ve orada bir PCJ-600 çalın. İlk atlayışı yapıp zamanı başlattıktan sonra aşağı inin ve helikoptere binin. Artık tüm pembe noktalara helikopterle değmeniz yeterli olacaktır. Yalnız bu görevin içinde son üç Unique Jump bulunduğundan, helikopter kullandığınızda bunları gerçekleştiremezsiniz. Yani Unique Jump görevini tamamlamak istiyorsanız eninde sonunda bir PCJ-600 ile buraya gelmeniz gerekecek.

CHERRY POPPER

Fiyatı: 20.000$ - Günlük getirisi: 3.000$

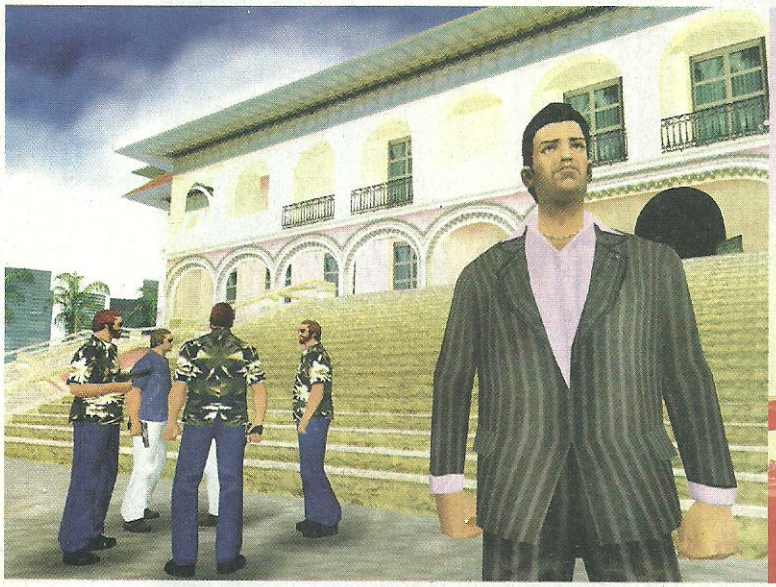
❶ **Distribution** Yapmanız gereken 50 kişiye dondurma satmak. Bunu yapmak için öncelikle insanların yoğun olduğu bir yere gidin (mesela Ocean Beach uygun olabilir) ve minibüsü durdurup müziğinizi çalın. Müziği duyan insanlar birer ikişer minibüse gelip dondurma almaya başlayacaklardır. Yalnız dikkatli olun çünkü birkaç kişiye sattıktan sonra yıldızınız artmaya başlıyor ve polisler peşinize düşebiliyor. Bu durumda hemen hareket etmeniz ve Pay 'n' Spray garajına girip yıldızlardan kurtulmanız gerekiyor. Eğer polis sizi yakalarsa görev başarısız olur. 50 kişiye dondurma satmadan önce minibüsten inerseniz göreve baştan başlamanız gerekir. 50 dondurma sattığınızda görev kendiliğinden bitmeyecek, yani istersenız satmaya devam edebilirsiniz. 50'yi geçtikten sonra istediğiniz zaman minibüsten inerek Cherry Popper'ın sahibi olun.

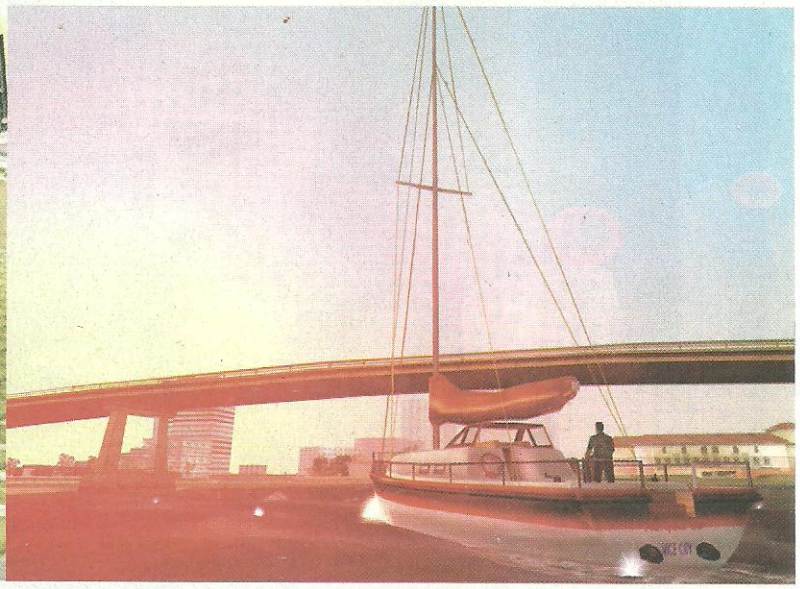
POLE POSITION CLUB

Fiyatı: 30.000$ - Günlük getirisi: 4.000$

❶ **Pole Position** Pole Position'ın sahibi olmak için yapmanız gereken tek şey arka odadaki striptizcinin yanına girip beklemek. Beklediğiniz süre içinde paranızın yavaş yavaş azalmaya başladığını göreceksiniz. 600$ harcadıktan sonra odadan çıkın, artık Pole Position'ın sahibisiniz. Bu kadar basit!

kenan9593





BOATYARD
Fiyatı: 10.000$ - Günlük getirisi: 2.000$

❶ **Checkpoint Charlie** Yapmanız gereken teknelerden birine binerek tüm kontrol noktalarından zaman bitmeden önce geçmek. Limanda binebileceğiniz iki tekne bulunuyor, Squallo ve Cuban Jetmax. İkisi arasında pek bir fark yok aslında; Squallo daha hızlı, Cuban Jetmax'in ise kontrolü biraz daha kolay. İlk kontrol noktası Squallo'nun hemen önünde olduğundan Squallo'yu alırsanız biraz daha rahat başlamış oluyorsunuz. Bazı kontrol noktalarından geçmek için rampaları kullanarak havalanmanız gerekiyor, bu rampalara mümkün olduğunca düz girmeye çalışın. Aksi halde teknenin dengesini kaybedip sulara gömülebilir ve zaman kaybedebilirsiniz. Son kontrol noktasına da ulaştığınızda Boatyard sizin olacak. Buna rağmen gittikçe zorlaşan seviyeler halinde üç yarışa daha katılabilirsiniz. Bunlarda hava gittikçe daha sisli olmaya başlayacak, hatta sonuncusunda neredeyse tamamen radara güvenmek zorunda olacaksınız.

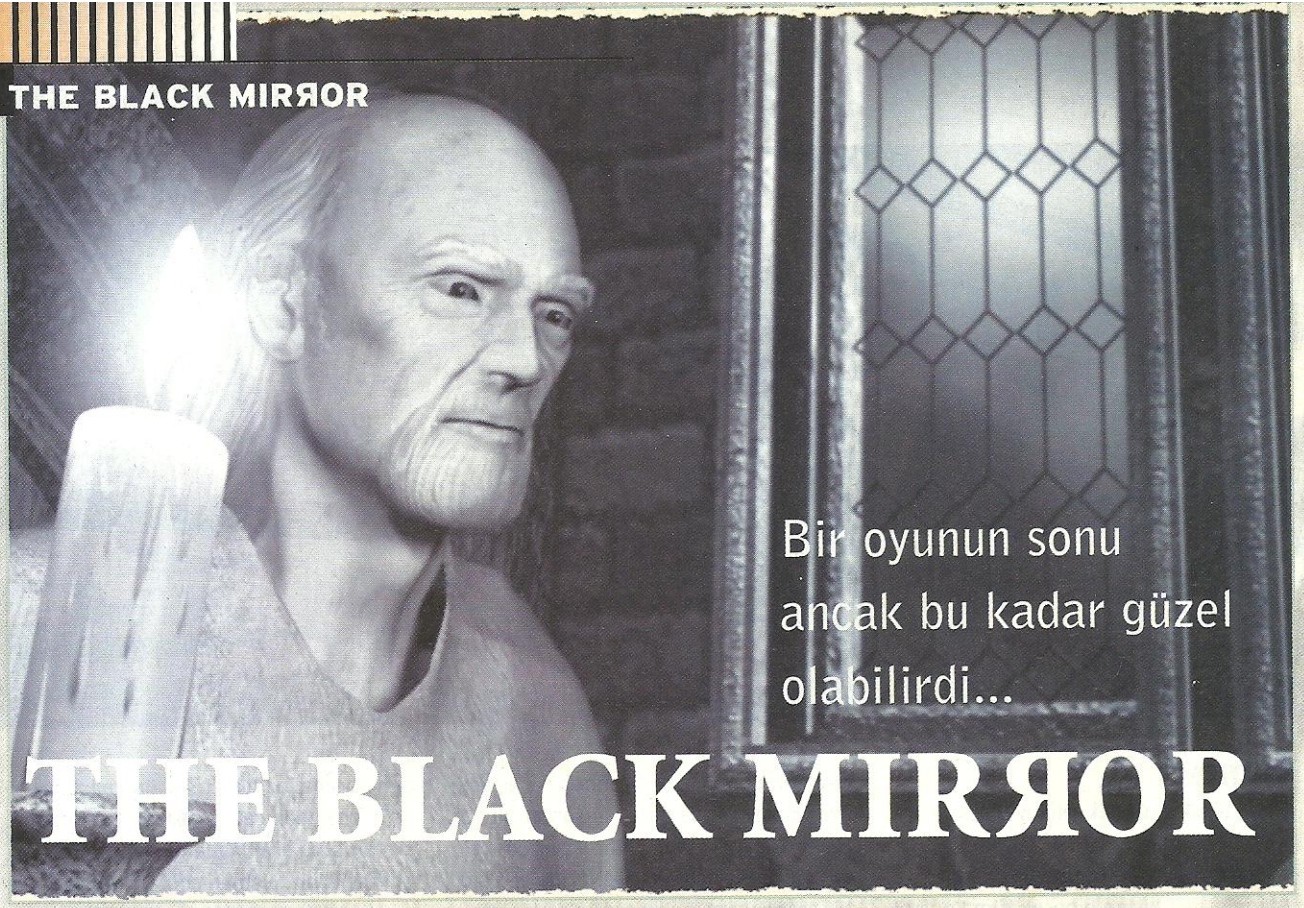
Son Görevler

❶ **Cap the Collector** Print Works'teki adamınız Forelli'nin adamları tarafından tartaklanmış çünkü sizin Vice City'i ele geçirmeye çalıştığınızı biliyorlar (işte bu yüzden bu görevleri açabilmek için Print Works ve diğer iş yerlerinin görevlerini yapıyoruz). Şehirde motorlu elemanlar var ve bunlar sırayla sizin sahip olduğunuz iş yerlerine uğrayarak haraç kesiyorlar. Bu görevde biraz acele etmeniz gerekiyor çünkü bu adamlar eğer sahip olduğunuz tüm iş yerlerinden haraç kesmeyi başarırlarsa görev başarısız oluyor. Haraç toplayan elemanlar ikişerli gruplar halinde çalışıyorlar, altınızda sağlam bir araba varsa bu iki motorlu elemana çarpıp yere düşürebilir, ardından silahla tarayabilirsiniz. Aslında çok zor olmasa da, oldukça hızlı olmanızı gerektiren bir görev. Alternatif bir strateji olarak şunu kullanabilirsiniz: Adamların iş yerlerine uğrama sırası (elinizde olanlara bağlı olarak) Boatyard, Sunshine Autos, Malibu Club, Cherry Popper, Kaufman Taxi ve Film Studio. Eğer adamlar Sunshine Autos'tan haraç kestilerse peşlerine düşmek yerine Malibu Club'a giderek elinizde silahla oraya gelmelerini bekleyin ve gördüğünüz gibi üzerlerine mermileri boşaltın. Haraççılar sırayı koruduklarından bir sonraki grup da oraya gelecek, böylece adamları rahat rahat öldürebileceksiniz.

❷ **Keep Your Friends Close** Oyunun son ana görevi bu, Lance size ihanet ediyor ve tüm mafya peşinize düşüyor. Tüm görev boyunca yaya olacaksınız, yani arabaya binmek, tankınız varsa onu kullanmak gibi şanslarınız yok. Görev Vincetti Mansion'da geçiyor ve görevin başında kasanızı korumanız gerekiyor. Kasanın olduğu odanın kapısında durun ve merdivenlerden, kapılardan, bacadan gelen herkesi vurun. Bu görev başladığında çok fazla paranız olmanız önemli, çünkü ne kadar çok paranız olursa o kadar fazla zamanınız var demektir. Kasaya saldıran ilk grup adamı öldürdükten sonra Lance ortaya çıkacak. Diğer adamları boş verin ve hemen Lance'in peşine düşün. Bu sırada diğerleri kasaya ulaşacağından paranız azalmaya başlayacak, işte bu yüzden paranın az olmaması önemli. Lance'in peşinden çatıya çıktığınızda orada sizi bir sürü silahlı adamın beklediğini göreceksiniz. Hemen sol tarafa koşun ve oradaki Adrenalin Hapı'nı alın. Yavaşlayan zamanı lehinize kullanarak oradaki tüm adamları rahatça öldürebilirsiniz (hele bir de elinizde sniper tüfeği varsa, süper olur). Şimdi Sonny'yle olan kısmın başlaması için ofisinize dönmelisiniz (olayı tetikleyen şey ofise girmeniz). Burada işinizi çok kolaylaştıracak bir strateji söyleyeceğim. Sonny geldiği anda ofisten çıkın ve merdivenlere koşarak binadan dışarı çıkın (muhtemelen binanın yan tarafından çıkacaksınız). Binanın önüne geldiğinizde bir sürü limuzin göreceksiniz. İşte içerdeki onlarca adam bu limuzinlerden çıkıyor. Kendinize güzel bir yer seçin ve tercihen M-60 gibi güçlü bir silah kullanarak limuzinleri taramaya başlayın. Limuzinleri havaya uçurduğunuzda Sonny'e hiçbir destek gelemeyecek. Ön kapıya yürüdüğünüzde Sonny'nin içeride, kapıya sırtı dönük halde beklediğini göreceksiniz (beklemiyorsa da sorun değil, nasılsa artık ona yardım edecek kimse yok). Hiç durmadan en güçlü silahınızın mermilerini üzerine boşaltın. Sonny öldüğünde oyunun ana kısmı bitecek ve Credits ekranı çıkacak. Yine de oyuna devam edebileceksiniz (ki etmeniz de lazım, daha halletmeniz gereken bir sürü şey var).

Oyun bu görevlerle bitti sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Daha keşfetmenizi bekleyen birçok görev var aslında (taksi görevleri, ambulans görevleri, pizza görevleri, uzaktan kumandalı yarışlar vs.) ama ne kadar sayfa ayırırsak ayıralım sığacak gibi değil hepsi. Şimdilik bu kadarla idare ediverin, ne yapalım :)■

kenan9593



Bir oyunun sonu ancak bu kadar güzel olabilirdi...

THE BLACK MIRROR

Çekler'i tebrik etmek lazım. Mükemmel bir senaryo, mükemmel bir atmosfer, nefis grafik ve müzikler, aklınızdan çıkmayacak bir son. Tüm bunların birleştiği bir adventure oynamayalı ne kadar uzun süre olmuştu. E madem adamlar bu kadar güzel bir oyun yapmışlar, bana da tam çözümünü yazmak düşüyor o zaman.

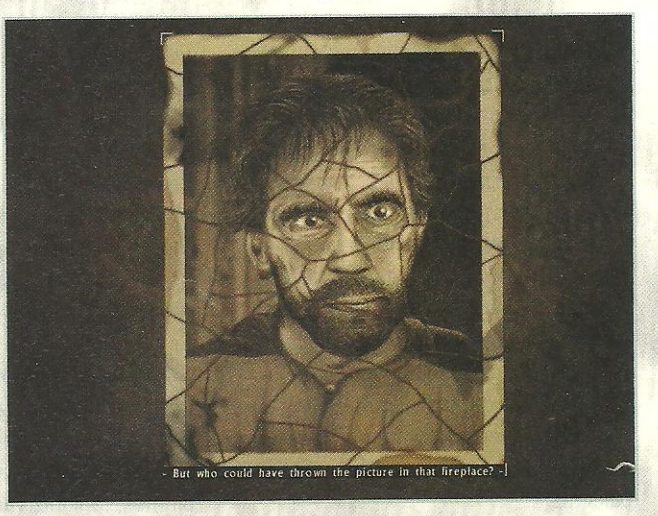
CHAPTER 1 : RETURN OF THE FUTURE...

Oyunun başında şatodaki ana karakterlerle tanışacaksınız. Bates size odanızın anahtarını verecek. TAB tuşuna bastığınızda bulunduğunuz yerdeki tüm çıkışları görebilirsiniz. Ayrıca ben size söylemesem de yeni bir yere girdiğinizde ilk iş olarak imlecin kırmızıya döndüğü tüm yerlere tıklayarak bilgi alın. Eğer kırmızı bir yere tıkladığınız halde renk hala kırmızıysa tekrar tıklayın. Eğer kırmızı renk bir türlü gitmiyorsa o obje veya yerle yapabileceğiniz bir şey var demektir (unutmayın, sol tık bilgi almak, sağ tık araştırmak ve kullanmak için kullanılıyor). Ayrıca eğer bir yerde takılırsanız ve çözümde okuduğunuz bir şeyi hala yapamıyorsanız atladığınız bir kırmızı nokta veya unuttuğunuz bir diyalog var demektir.

Ön araştırma Öncelikle envanterinizdeki kartı inceleyin. Merdivenlerden çıkarak odaların bulunduğu kata gelin. Robert'ın odasının yanındaki gazeteliği aradığınızda bir mektup bulacaksınız. Sağ tarafa gidin ve odanıza girin.

Kırık aynayı ve Cathrin'in resmini inceleyin. Alt çekmecenin kilitli olduğunu göreceksiniz. Kapı çerçevesine önce sol, ardından sağ tıklayarak anahtarı alın. Çekmeceyi açtığınızda içinde fotoğraf makinesi ve filmler olduğunu göreceksiniz ama şimdilik bunlara ihtiyaç olmadığından alamıyorsunuz. Sandalyenin üzerindeki resme tıklayın, ardından odadaki tüm kırmızı noktalara (imlecin kırmızıya döndüğü yerler) tıklayın. Bavulun içinden ilacınızı ve cüzdanınızı alın ve cüzdana sağ tıklayın.

Dışarı çıkın ve Robert'ın odasının kapısını çalarak onunla konuşun (konuşun dediğimde tüm diyalogları kullanmalısınız). Balkona çıkın ve kuleye tıklayın. Tekrar içeri girin ve eski kulenin olduğu tarafa doğru yürüyün. Şömineyi aradığınızda fotoğraf parçaları bulacaksınız. Envanterdeki parçalara sağ tıklayın ve ilk bulmacayla karşılaşın.



Resim parçalarını birleştirdiğinizde fotoğraf envantere eklenecek. Tavan arasına giden kapıya tıkladığınızda kilitli olduğunu göreceksiniz.

Tavan arası anahtarını bulmak Öncelikle kütüphanenin dışında duran Bates ile konuşun. Yemek odasına girin ve meyve tabağına yakından bakarak şekerleri alın. Mutfağa geçin ve kiler kapısının yanındaki anahtarı alın. Çatı katının kapısını açın ve içeridekileri inceleyin. Sandığın kilitli, kule kapısının ise tahtalarla kapatılmış olduğunu göreceksiniz.

Kule kapısını açmak - Bates ile konuşarak kule girişi hakkında bilgi alın. Şatodan çıkın ve sol tarafa gidin. William'ın üzerine düştüğü çiti inceledikten sonra sola devam edin ve Morris ile konuşun. Ahıra girin, çekmeceyi açarak içindeki çekici alın. Tavan arasına çıkın ve çekici tahtaların üzerinde kullanın. Ka-

kenan9593

pının kilitli olduğunu göreceksiniz. Kapıya tıkladığınız zaman bunun hakkında Victoria ile konuşmayı düşüneceksiniz. Odanıza döndüğünüzde Bates'i odadan çıkarken yakalayacaksınız (şömineyi yakmış).

Araştırmaya devam Şatodan çıkın ve etrafı tamamen dolaşın (arka bahçeyi, ana kapıyı vs). Merdivenlerin yanında bahçıvan Henry ile tanışacaksınız. Onunla konuştuktan sonra arka taraftaki seraya gidin, kilitli olduğunu göreceksiniz. Seranın dışındaki öğütme aletine baktığınızda kan göreceksiniz. Henry ile bu iki konu hakkında konuşun.

Garip işaret Bates ile konuşarak William'ın düştüğü yeri görmek istediğinizi söyleyin. Duvardaki işarete yakından baktığınızda bunu kaydetmek isteyeceksiniz. Odanıza çıkın ve çekmeceden fotoğraf makinesini alın. Elinizdeki filmler sağlam olmadığından başka film bulmanız gerekiyor. Robert ile film hakkında konuşunca size çatı katındaki sandığın anahtarını verecek. Ayrıca Robert'a şöminede bulduğunuz resmi de gösterin.

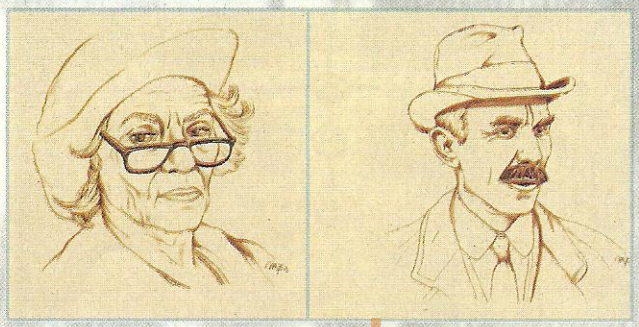
Çatı katına çıkın ve sandığı açarak içindeki filmleri alın. Filmleri makineye yerleştirin ve işarete bakarak fotoğrafını çekin. Sağ taraftaki çalılıklara dikkatli baktığınızda garip bir obje bulacaksınız. Mutfağa girin ve Bates ile obje hakkında konuşun. Artık çatı anahtarını da aldığınız yere bırakabilirsiniz. Morris'in yanına gidin ve onunla konuşun.

Garip obje hakkında Seraya doğru gidin ve girmeden önce öğütücüyü kontrol edin. Kan izi gitmiş, ilginç. Seraya girin ve tuvale bakın. Henry ile konuşunca bu objenin bir benzerini rehin bıraktığını öğreniyorsunuz ama değişim kuponunu nereye koyduğunu bilmiyor. Kütüphaneye girin ve Hermann ile konuşun. Kütüphanenin ortasına gidin ve masadan haritayı alın. Kütüphanenin arka tarafına gidin ve masada duran büyük kitabı okuyun.

Oturma odasına geçerek Victoria ile konuşun. Mutfakta Bates ile konuştuğunuzda Victoria'dan bir an önce özür dilemenizi söyleyecek. Victoria'nın yanına gidin ve özür dileyerek konuşun. Ayrıca resim hakkında da bilgi almayı unutmayın.

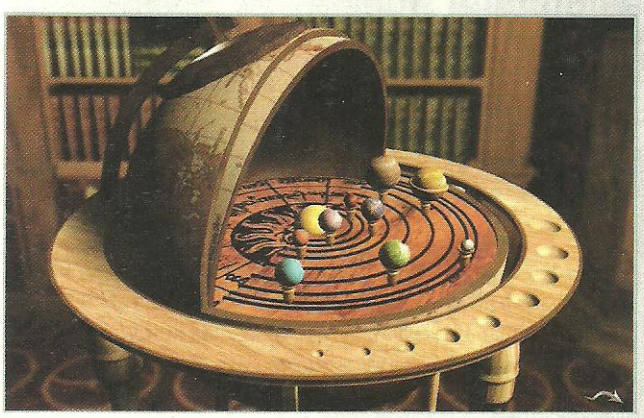
Kütüphaneye giderek Hermann ile konuşun, size saat tam 7'de bir adamın ana kapıda sizinle buluşup eşya kutusunu vereceğini söyleyecek. Robert'ın yanına gidin ve onunla konuşun. Ayrıca resmin Robert'ın bir hastası olduğunu öğreneceksiniz. Elinizdeki haritaya sağ tıklayın ve Willow Creek'e gidin.

Willow Creek Bara doğu gidin ve kapının önündeki çocukla konuşun. Vick'e şeker verdiğinizde sizinle arkadaş olacak. Onunla konuştuktan sonra bara girin. Önce Harry ile konuşarak Mark'ı öğrenin, ardından Tom ile konuşun. Harry ile konuşarak Tom'un borcunu ödeyin. Tekrar Tom ile konuşarak William ve Mark hakkında bilgi alın. Bardan çıkın ve köprüden karşıya geçin. Rehin dükkanının kapalı olduğunu göreceksiniz. Barın önüne dönün ve Vick ile konuşun. Tekrar bara girin ve Harry'yle Murray hakkında konuşun. Haritaya sağ tıklayın ve kiliseye gidin.



Warmhill Vicarage Kilisenin kilitli olduğunu göreceksiniz. Mezar kazıcıyla konuşun ve kilisenin arka tarafındaki mezarlığa gidin. Burada William'ın mezar taşına bir iki kez tıklayarak inceleyin. Tekrar mezar kazıcı ile konuşun. Saat yedi olacak ve şatonun ön kapısına gideceksiniz.

William'ın kutusu Mark ile konuşun ve kutuyu alın. Kutuya tıkladığınızda içinden saat çıkacak. Saate sağ tıklayın ve kağıt parçasını okuyun. Kağıtta gördüğünüz harita, pusula, mürekkep şişesi gibi simgeler aslında ipucu. Kütüphaneye gidin ve dünya küresine bakın. Eksik olan bir şeyler göreceksiniz. Masanın üzerindeki mürekkep şişesine bakınca bir düğme fark edeceksiniz. Düğmeye basın ve gizli paneli açın. Panelin içindeki kutuda minyatür gezegenler bulacaksınız. Dünya küresine tıklayın ve minyatürlere deliklerine yerleştirin. Şimdi burada gezegenleri güneş sistemindeki sıralarına göre yerleştirmemiz gerekiyor. Biraz astronomi bilgisi olanlar için hiç de zor değil ama yine de herkesin kolayca yapabileceğini sanmıyorum. Resimde doğru sıralamayı görebilirsiniz.



Doğru sırayı girdiğinizde panel açılacak ve altından William'ın anahtarı çıkacak.

Kule Kilitli kapıda William'ın anahtarını kullanın. Öncelikle her şeyi inceleyin, ardından üstü açılır masanın kapağını kaldırın. Siyah kaleyi (satranç taşı) alın. Mücevher kutusunu aldığınızda bunun bir müzik kutusu olduğunu göreceksiniz. Çekmeceyi açın ve kitabı alın. Envanterdeki kitaba tıkladığınızda içinden bir anahtar çıkacak. Çekmeceye uzaktan bakın ve sağ tıklayarak alt tarafındaki günlüğü alın. Anahtarı sağ taraftaki büyük sandıkta kullanın ve içindeki siyah küreyi alın. Envanterdeki siyah kaleye sağ tıkladığınızda alt tarafından bir bıçak çıkacak. Bunu kapı üzerinde kullanarak kuleden çıkın.

CHAPTER 2 : BACK TO THE LIGHT...

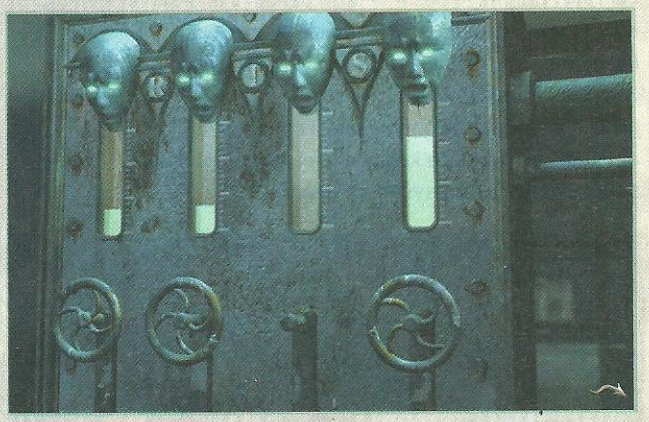
Henry'e olanlar Öncelikle ahıra giderek Morris ile konuşun. Şatoya dönün ve Victoria ile konuşarak Dr. Hermann'ın evinin yerini öğrenin. Mutfağa giderek Bates ile konuşun. Robert'in odasına giderek onunla konuşun. Arka bahçeye inip havuzu inceleyin. Havuzun hemen sol tarafında bir ayak izi dikkatinizi çekecek. Havuzun dibinde ise parıldayan bir şey var ama havuz dolu olduğu için henüz almamız mümkün değil. Seraya girin ve sağdaki çekmecenin içine bakın. Burada göreceğiniz metal kutu kilitli ve anahtar gerek (havuz?)

Henry'nin anahtarı Mutfağa girince kiler kapısının açık olduğunu göreceksiniz. İçeri girin ve Bates ile konuşun. Kilerin

kenan9593

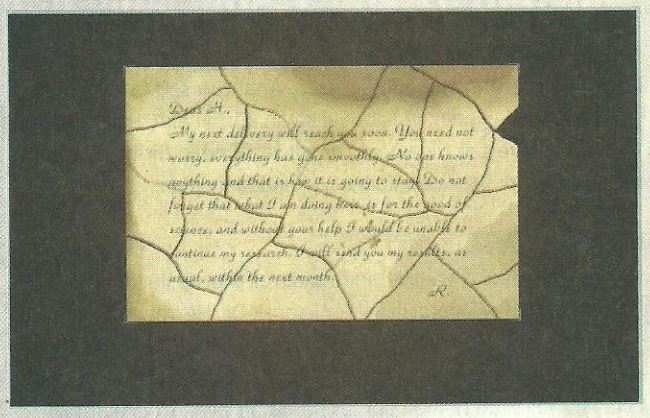
arka tarafına geçin ve pompa kontrollerine bakın. Tekrar Bates'in yanına giderek ona kontroller hakkında soru sorun. Havuzun kontrolü üç nolu pompa, ama bozuk olduğu için diğer su seviyeleriyle oynayarak havuzun suyunu boşaltmamız gerekiyor. Öncelikle oyunu kaydedin ve seviyeleri ayarlamayı deneyin. Bu bulmacanın birden çok çözümü var ama bir pompaya tıkladıktan sonra ilk haline dönmeniz mümkün olmadığından buradaki çözüm işe yaramayabilir. Su seviyeleri resimde gördüğünüz gibi olduğunda su çekilecek.

Not: Eğer beceremezseniz kaydı yükleyin ve şunları yapın: İkinci vanaya bir kez sol tıklayın, birinci vanaya yedi kez sağ tıklayın, dördüncü vanaya bir kez sol tıklayın.



Kilerden çıkın ve havuza dönün. Sağ tarafta gördüğünüz işarete tıklayın ve makineyi kullanarak fotoğrafını çekin. Yan tarafta duran anahtarı alın. Seraya girip kilitli kutuyu anahtarı kullanarak açın. Henry'nin Victoria'ya yazdığı mektubu okuyun. Kilere inip Bates'e, ardından ahıra gidip Morris'e mektubu sorun.

Dr. Hermann'ın evi Haritayı kullanarak Hermann'ın evine gidin. Morga inince Hermann ile konuşun. Evden çıkın ve çöp kutusunu inceleyerek kilitli olduğunu görün. Yandaki çöp tenekesini inceleyin ve kağıt parçalarını bulun. Fotoğraf bulmacasında olduğu gibi envanterdeki parçalara sağ tıklayarak resimdeki gibi birleştirin ve mektubu okuyun.



Zili çalın ve morga inin. Soldaki lavaboların üzerinde anahtarlar olduğunu göreceksiniz. Küvetleri incelediğinizde doktorun film tabı yaptığını öğreneceksiniz. Doktorla konuşarak elinizdeki filmleri basmasını isteyin. Sizden Murray'e giderek toner almanızı isteyecek.

Murray Köye giderek balıkçı ve Vick ile konuşun. Bara girin ve Henry hakkında bilgi almaya çalışın. Köprüden karşıya geçin ve rehin dükkanına girin. Murray'le konuştuğunuzda garip objeyi vermek için değişim kuponunu bulmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Toneri alın.

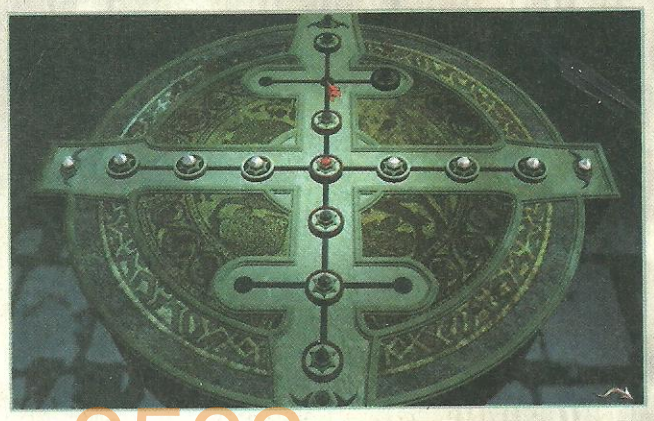
Değişim kuponunu bulmak Bara girin ve Harry ile konuşun. Mark ile konuşarak doktoru meşgul etmesi karşılığında para önerin. Doktorun evine gidin ve zile basarak aşağı inin. Mark doktoru oyalarken odanın arka tarafındaki kutuda bulunan değişim kuponunu alın. Masanın çekmecesini açın ve kalıbı alın. Küvetin yanındaki anahtarları inceleyin ve kalıbı anahtarlar üzerinde kullanın.

Bara geri dönün ve Harry ile anahtar hakkında konuşun. Mark ile konuştuğunuzda anahtar için bir süre beklemeniz gerektiğini öğreneceksiniz. Rehin dükkanına gidin ve değişim kuponunu vererek garip objeyi alın. Elinizdeki iki objeyi birleştirdiğinizde tek bir garip objeniz olacak :)

Çöp kutusu Morga gidin ve doktora toneri verin. Doktorla filmler hakkında konuşun. Böyle bir süre beklemeniz gereken durumlarda dışarı çıkıp haritadaki bir iki yere giderek geri dönün. Doktor tabın bittiğini söylediğinde küvetteki resimleri alarak William'ın günlüğünün arasına yerleştirin. Bara gidin ve Harry'e Mark'ı sorun. Bara birkaç kez girip çıkıp sürekli Mark'ı sorduğunuzda Mark'ın bıraktığı anahtarı alabileceksiniz. Çöp kutusunu anahtarla açın ve içinden Henry'nin giysisini alın. Siyah kalenin bıçağını kullanarak giysinin içindeki mücevheri çıkarın. Mücevheri de garip objeyle birleştirerek objeyi tamamlayın.

Kilise - Kiliseye girerek sunağın yanına gidin ve pederle Frederick ile konuşun. Size gizli mezara bakma izni verecek. Gördüğünüz açıklığa elinizdeki garip objeyi yerleştirdiğinizde ortada bir sunak yükselecek. Sunağa yakından baktığınızda siyah ve beyaz taşların olduğu bir mekanizma göreceksiniz. Burada amacınız siyah taşlarla, beyaz taşların yerlerini tamamen değiştirmek. Yani mekanizma tamamlandığında siyah taşlar dikey, beyaz taşlar yatay, kırmızı taş ise tam ortada olacak. Dikey sıradaki dört tane ek boşluğu taşların yerini değiştirmek için kullanabilirsiniz. Çok fazla zor olmayan bir bulmaca, en son hali resimdeki gibi olacak (son siyah taşı çekmeden almışım resmi).

Mekanizmayı tamamladığınızda bir şeyin açılma sesini duyacaksınız. Halıyı kenara çekin ve kapaktan aşağı inin. Buradaki açıklığa baktıktan sonra yukarı çıkın ve objenizi alın. Aşağı inin ve objeyi açıklığa takarak ortalığı aydınlatın. Ortadaki dört stand üzerinde dört kitap ve yanlarında taş bloklar var. Tek tek kitapların üzerlerindeki bilmeceleri okumalı ve taş bloklar-

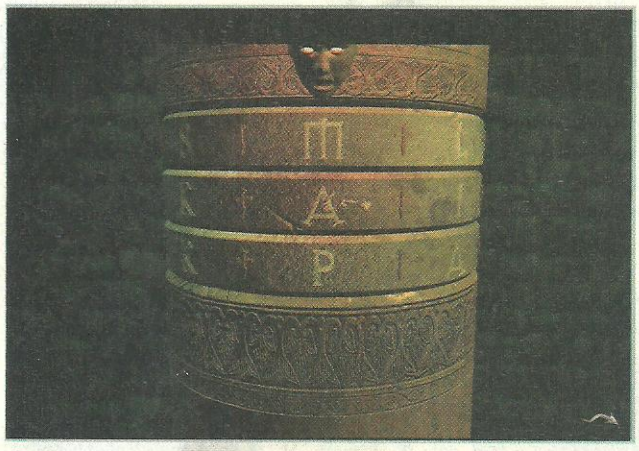


kenan9593

daki harfleri kullanarak cevabı girmelisiniz. Bilmecelerin yanlarındaki resimler de ipucu vermek için konulmuşlar.

Birinci bilmece: "It can't be seen, but it can be heard. It will not speak unless it's spoken to". Doğru cevap ECHO.
İkinci bilmece: "Black when bought. Red when used. Gray when thrown out". Doğru cevap COAL.
Üçüncü bilmece: "The more you take away, the larger it grows". Doğru cevap HOLE.
Dördüncü bilmece: "Cities without house. Rivers without water. Forests without trees". Doğru cevap MAP.

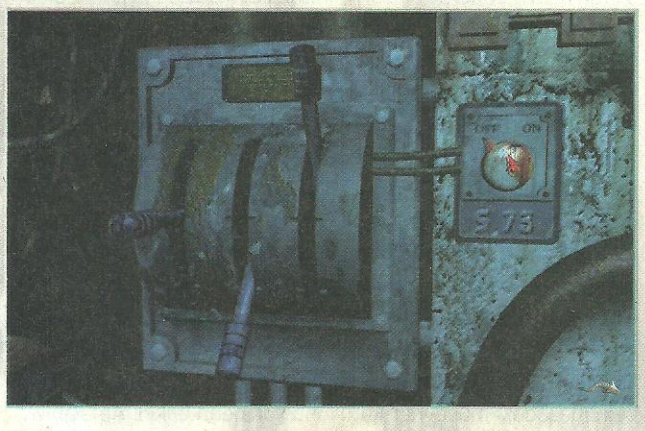
Tüm cevapları girdiğinizde Marcus Gordon'un mezarı or-



taya çıkacak. Mezar kapağını açın ve içindeki kitabı ve Marcus'un anahtarını alın. Bu anahtarlardan dört tane daha bulmamız gerekiyor.

Ekranın alt tarafında devrilmiş olan şamdana bakın ve sağ tıklayın. Çıkan fare sağ tarafta bir yerlere gidecek. Deliğe tıklayarak madene inin.

Maden Duvardaki vanayı sıkışana kadar çevirin. Kollu mekanizmaya baktığınızda gücü açmak için doğru kolları çekmeniz gerektiğini göreceksiniz. Deneme yanılma yoluyla rahatlıkla bulunabilecek bu bulmacanın cevabını resimde görebilirsiniz.

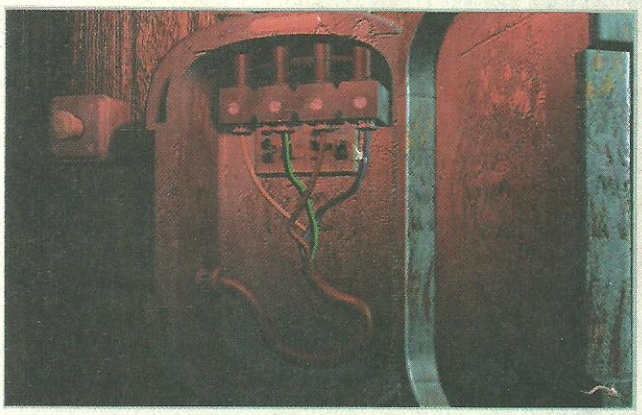


Düğmeye basarak ortalığı aydınlatın. Yerden tüm eşyalarınızı topladıktan sonra sol tarafta ucundan elektrik çıkan bir kablo göreceksiniz. Kabloya sakın dokunmayın, ölürsünüz! Ortadaki rafın üzerinde bulunan metal kutuya tıklayın ve kablo kesme aletini alın. Mekanizmadaki düğmeye basarak elektriği kapatın ve kablo kesme aleti ile kabloyu kesin. Şimdi tekrar ışığı yakabilirsiniz.

Telli kapı Bu sefer de önümüze telli bir kapı çıktı. Kapıya sağ tıklarsanız anahtarın diğer tarafta olduğunu görebilirsiniz. Kablo kesme aleti ile kapının tellerini kesin ve anahtarı alarak kapıyı açın. Yeni girdiğiniz odada öncelikle sol taraftaki demir çubuğu ve iskeletin üzerindeki bez parçasını alın. Elektrik dolabı üzerinde bıçaklı kaleyi kullandığınız zaman kapağı açacaksınız. Motor odasına geçin ve kontrol paneline bakın. Samuel kullanmayı bilmediğini söyleyecek, yani öğrenmemiz gerekiyor. Önceki odaya dönün ve asansörün yanındaki varilin altındaki kapağa bakın.

Varili itmeye çalıştığınızda ağırlığı yüzünden hareket ettiremeyeceksiniz. Demir çubuğu kullanarak varili delin ve boş varili itin. Bu sefer de ağırlığı yüzünden kapağı açamayacaksınız. Kapağın üzerindeki ipe tıklayın ve diğer ucunu maden arabasına bağlayın. Maden arabasın itmeye çalışın. Arabaya sağ tıkladığınızda el frenini çekeceksiniz. Arabayı itin ve kapağı açın. Açılan delikten aşağı inin.

Asansörü çalıştırmak İndiğiniz odada sol tarafta elektrik paneli göreceksiniz. Bıçağınızı kullanarak paneli açın. Buradaki renkli telleri doğru sırayla yerlerine takmamız lazım. Sol tıklayarak telleri takabilir, sağ tıklayarak çıkarabilirsiniz. Doğru sırayı resimde göreceksiniz (yeşil, kırmızı, mavi).



Işıklar geldiğine göre öncelikle iskeleti inceleyerek anahtarı alabiliriz. Masanın üzerindeki günlüğü okuduktan sonra dolabı anahtarı kullanarak açın. İçerideki tabancayı, kurşunları ve planları alın. Kurşunları tabancaya yerleştirin ve motor odasına çıkın. Planları kontrol paneli üzerinde kullandığınızda motoru çalıştıracaksınız. Tekrar en alt odaya inince borudan buhar sızdığını fark edeceksiniz. Bezi boruya tıkamayı deneyin. Tekrar motor odasına çıkın ve bezi sağ taraftaki suyun üzerinde kullanın. Alt odaya inin ve deliği ıslak bezle tıkayın. Sigorta kutusuna bakın ve sigortanın yanmış olduğunu görün. İlk girdiğiniz odaya çıkın ve elektrik panelinden bir sigorta sökün. Alt odaya inin ve sigortayı değiştirin.

Şimdi bir üst kata çıkın ve asansörü çağırın. Asansör düğmesine bir kez daha basarak kapıyı açın. En üst kata ulaştığınızda oyunu mutlaka kaydedin. Burada çok sinir bozucu bir kısım var, eğer fazla kayıt yapmıyorsanız çok üzülebilirsiniz. Tabancada iki tane kurşunumuz bulunuyor. Eğer çıkış kapısına bakarsanız asma kilitle kilitlendiğini göreceksiniz. Eğer ateş ederseniz ilkinde ıskalayacak, ikincisinde ise vuracaksınız. Ama kilidi ilk seferinde vurmalısınız, yoksa dışarı çıkınca ölürsünüz. Asma kilide sağ tıklayarak inceleyin ve zayıf tarafını fark edin.

kenan9593

Şimdi kilidi tek atışta vurun ve dışarı çıkın. Karşınıza çıkacak kurdu da son kurşunla vurup eve dönün.

CHAPTER 3 : HIDDEN LEGACY...

Galler malikanesi Kapı ziline bir iki kez bastığınızda çalışmadığını fark edeceksiniz. Zile sağ tıklayarak sorunun ne olduğunu görün. Bıçaklı kalenizi kullanarak zilin alt tarafını açın. Sol taraftaki kırık heykeli incelediğinizde bacağın kırık olduğunu göreceksiniz. Bacağı inceleyin ve çiviyi alın. Çiviyi zilin üzerinde kullanın. Louis'e William'ın cenaze kartını gösterince içeri girebileceksiniz.

Eleonor ile konuşun. Etrafı inceledikten sonra dışarı çıkın ve Louis'e zili söyleyin. Sol tarafa giderek bahçeye gelin. Tekrar geri döndüğünüzde Louis'in zili onarmaya gittiğini göreceksiniz (gitmediyse tekrar Eleonor ile konuştuktan sonra onunla konuşun). Louis zili onarırken konuşun, Eleonor'a dönüp konuşun ve Louis'e çimleri biçmesini söyleyin. Tekrar Eleonor'a dönüp konuşun ve Louis'e çimler konusunda ısrar edin. Louis ayrılınca kapının dibindeki alet kutusundan yapıştırıcıyı ve teli alın.

Richard'ı bulmak Sağ taraftaki musluktan hortumu çıkarın ve içine bakın. Teli aldıktan sonra yoldan devam ederek eski eve gelin. Kapıya sağ tıkladığınızda anahtarın diğer tarafta olduğunu göreceksiniz. Her adventure'ın olmazsa olmaz bulmacasını (Broken Sword III'te de vardı) çözmek için William'ın kartını kapının altına sokun, teli kullanarak anahtarı düşürün ve kartı alın.

İçeri girince öncelikle her şeyi inceleyin. Çekmeceyi açın ve içindeki tükenmez kalemi alın. Kaleme sağ tıklayınca içinde mavi mürekkep olduğunu göreceksiniz. Yerdeki gazete parçalarına tıklayın. Kütüklerin hemen yanındaki anahtarı alın. Şöminenin sağ tarafındaki ufak kapağa sağ tıklayın ve anahtarı kullanarak kapağı açın. Mumu ve çakmağı alın. Muma sağ tıkladıktan sonra bıçağı kullanarak fitilini kesin ve fitili çakmakla birleştirin. Şöminenin üzerinde uyuyan kediye tıklayın ve içine kaçtığı dolabı açın. Çakmağı dolap üzerinde kullanarak içeri girin. Richard ile konuşurken pozitif cevap vermeye özen gösterin.

Boron Oxidant bulmak Masanın üzerindeki ufak şişeyi ve Richard'ın ayağının dibindeki şişe parçalarını toplayın. Parçaya sağ tıkladığınızda üzerinde Oxidant etiketi olduğunu göreceksiniz. Eski eve geri dönün. Kütükleri, yerdeki gazeteyi ve çaydanlığı alın. Önce gazeteyi, ardından kütüğü sobaya yerleştirin ve çakmağı kullanarak yakın. Dışarı çıkın ve çaydanlığı muslukta kullanarak su doldurun. Küçük şişeyi de doldurduktan sonra eve geri girin. Çaydanlığı sobanın üzerine koyun, dışarı çıkıp tekrar içeri girin. Suyun kaynadığını ve çaydanlıktan buhar çıktığını göreceksiniz. Şişe parçasını buhara tutun ve etiketi sökün. Etikete yapıştırıcı sürün ve küçük şişeye yapıştırın. Tükenmez kalemi de şişe üzerinde kullandığınızda sahte Oxidant yapmış olacaksınız. Richard'a Oxidant'ı verin ve konuşun.

Kabire girmek Eski evin sol tarafından yürüyün ve kabre ulaşın. Etrafı inceledikten sonra kabrin kapısının kilitli olduğunu göreceksiniz. Richard ile konuştuğunuzda anahtarı Eleonor veya Louis'ten almamız gerektiğini öğreniyoruz. Louis'in yanına gidin ve anahtarı sorun. Anahtarı size vermeyecek, yani bir şekilde araklamamız lazım. Louis çimleri biçerken çimlere alet kutusundan aldığınız teli çimlere bırakın. Çim biçme makinesi arızalanacak ve Louis gidecek. Hemen ağaca asılı olan ceketi arayın ve kabrin anahtarını bulun.

Kabir Kabrin kapısını açıp içeri girdiğinizde üç heykel ve ellerinde üç tas göreceksiniz. Heykellerin üzerlerindeki yazıları okuyun. Richard'ın yanına gidin ve okuduğunuz kelimeleri (Veine, Odire, Malite) sorun. Size araştırma yapacağını, daha sonra gelmenizi söyleyecek. Dışarı çıkın, sağa sola bakın, arada bir dönüp Richard'a araştırmasını sorun. Bunu birkaç kez tekrarladıktan sonra zamanı gelecek ve Richard size kelimelerin anlamlarını söyleyecek.

Gazete parçasından Richard'ın memeli hayvanlar üzerinde çalıştığını öğrenmiştik. Ona elinde kan olup olmadığını sorun. Dondurucuya tıklayarak bir şişe kan alın. Sobanın üzerindeki çaydanlığı aldıktan sonra kabrin olduğu ekrana gelin. Sağ taraftaki Monolith'i inceleyin ve hemen altındaki saksıdan toprak alın.

Kabre girin ve soldaki tasa kanı, ortadaki tasa toprağı, sağdaki tasa ise çaydanlıktaki suyu dökün. Yerde sunak yükselecek ve zodyak bulmacasıyla karşılaşacaksınız. Burada burçların simgelerini sırayla dizmeniz ve orta kısma da anahtarı açık bırakacak şekilde diğer parçaları yerleştirmeniz gerekiyor. Sonuçta ulaşmanız gereken şekli resimde görebilirsiniz.

Küçükken hepiniz kaydırma bulmacalarıyla oynamışsınızdır, o yüzden aşırı zorlanacağınızı sanmam. Ortadaki anahtarı aldıktan sonra Louis sizi dışarı çıkaracak. Richard'ın yanına gidin ve yardım isteyin. Sizden gece tekrar gelmenizi isteyecek. Demoyu izledikten sonra hortumun olduğu ekranın solundaki çakıl taşlarını alın. Eski evin kapısını çalınca kimse açmayacak, bir ekran geri dönün ve kulenin camına taş atın. Richard işiniz bittiğinde masadan asidi alabileceğinizi söyleyecek. Asidi kabrin kilidi üzerinde kullanın ve zodyak bulmacasından aldığınız anahtarla sağdaki mezarı açın.

Gizli pasaj İçeri girdiğinizde kapının kilitli olduğunu göreceksiniz ve sembol dikkatinizi çekecek. Richard'a sembol hakkında soru sorduğunuzda Eleonor'un mücevher kutusunda anahtar olduğunu söyleyecek. Soldaki masanın üzerinden malikanenin anahtarını alın ve malikaneye girin. Üzerinde ayna olan masadaki mücevher kutusuna yakından bakın. Amacınız atları L şeklinde hareket ettirip beyazlar yukarıda, siyahlar aşağıda olacak şekilde yerleştirmek. Resimde karelere satranç tahtasındaki gibi numaralar verdim, buna göre yapmanız gereken hamleler şu şekilde.

C1 | B3 C3 | A2 A1 | C2 A3 | B1 B3 | A1 B1 | C3 C2 | A3 A3 | B1
A2 | C1 C1 | B3 C3 | A2 A2 | C1 B1 | C3 A1 | C2 C2 | A3 B3 | A1

kenan9593

Anahtarı aldıktan sonra gizli pasaja geri dönün ve anahtarı kullanarak kapıyı açın. Burada yine oyunu kaydedin çünkü yapacağınız bir hata ölmenize neden olabilir. Ortadaki sunakta yazan yazıyı okuyun. Buna rağmen yukarıdaki mezarı açmaya kalkarsanız öleceksiniz (animasyonu görmek isterseniz buyurun). Sağdaki duvarda asılı duran kurukafalardan biri diğerlerinden farklı. Elinizdeki taşları ona attığınızda yere düşecek ve kırılacak. Yakından baktığınızda ise anahtara yetişemediğinizi göreceksiniz. Eski eve gidin ve şöminenin yanından demiri alın. Demiri kullanarak anahtarı alın ve sunağa yerleştirin. Şimdi mezarı açabilir ve Dergham'ın anahtarına sahip olabilirsiniz.

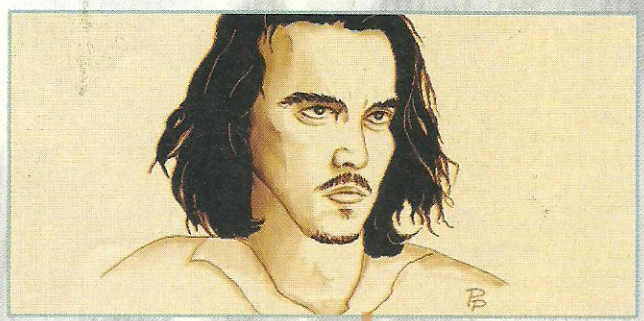
CHAPTER 4 : FORGOTTEN BOUND...

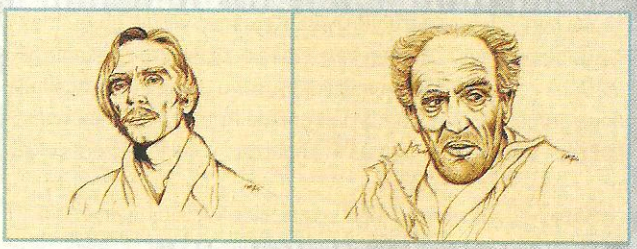
Vick'in ölümü - Bara gidin ve Harry ile konuşun. Mezar kazıcıyla konuştuğunuzda size cesedin nerede bulunduğunu söyleyecek. Stonering'e gidin ve dedektif ile konuşun. Etrafı incelediktен sonra ortadaki dikili taşın üzerindeki işarete yakından bakın. Fotoğraf makinesi olmadığından işareti not almamız gerekiyor, bunun için William'ın günlüğünü kullanarak işarete tıklamamız yeterli. Dedektif ile işaret hakkında konuşun.

Soldaki dikili taşın dibindeki bitkiye bakıp sağ tıklarsanız giysi parçası göreceksiniz. Dedektifin arka tarafındaki taşın üzerine kan dökün ve dedektifle konuşun. Arkasını döndüğünde bitkiye tıklayarak mendili alın. Dr. Hermann'a gidin ve Vick hakkında konuşun. Son olarak kaleye dönüp Morris'e Vick'i sorun.

Robert nerede Şatonun ana kapısındaki posta kutusunu inceleyin ve James'in yazdığı mektubu alın. Bates ile konuşarak Victoria'nın nerede olduğunu öğrenin, üst kata çıkarak Victoria ile konuşun. Victoria sizden Ashburry tımarhanesine gitmenizi isteyecek.

Ashburry Kapı zilini çalarak hemşire ile konuşun. Ondan Robert ve James hakkında bilgi alın ve dışarı çıkın. Önce kanalizasyon girişine bakın ve ardından sola gidin. Sığınağın çatısındaki çekici alın. Çöp tenekesini iki kez inceleyerek şırıngayı





alın. Kapıyı çalın ve kapıcı ile konuşun. İsterseniz sol tarafa gidip mezarları inceleyebilirsiniz.

Hemşire ile konuşup şatoyu aramak istediğinizi söyleyin. Telefon için arkaya gittiğinde resepsiyon kapısını açın ve vazoyu alın. Vazoyu incelediğinizde bir delik bulacaksınız. Cüzdana sağ tıklayıp bozuk para çıkarın ve bozuk parayı vazoya yerleştirin. Bulduğunuz anahtarla dolabı açın ve uyku ilacını alın. Hemşireyle konuşup dışarı çıkın.

Uyku ilacını şırıngaya boşaltın. Kazan dairesinin kapısının yanındaki biranın üzerinde şırıngayı kullanın. Soldaki pencereye bakın ve ortadaki demiri inceleyin. Demirin altındaki tuğlaya çekiçle vurun. Tımarhaneye geri girin ve mendili ortadaki çeşmede kullanın. Tekrar kazan dairesinin penceresine bakın ve tuğlaya vurarak sonuna kadar kırın. Islak mendili makineye fırlatınca içerisi ısınmaya başlayacak, kapıcı dışarı çıkıp bira alacak.

Kazan dairesi Etrafta biraz dolaşıp kazan dairesine girin. Kömürleri incelediğinizde oyuncak bebek vücudu bulacaksınız. Bebeği incelediğinizde ise ip buluyorsunuz. Odanın arka tarafındaki panoyu inceleyin ve alt tarafındaki iğnelerden birini ve anahtarı alın. Panoda ortada bulunan posterdeki sayıyı görüyorsunuz değil mi? Kapının yanındaki klavyeye yakından bakın ve anahtarı takın. Posterde gördüğünüz numara olan 1918'i tuşladığınızda kapı açılacak. Kapıdan geçince nöbetçi doktoru görecek ve geri döneceksiniz.

Panodaki görev çizelgesine bakın. Hemşirenin yanına gidin ve ondan yeni görev çizelgesini alın. Kazan dairesine gidin ve megafonun üzerinde görev çizelgesini kullanarak nöbetçi doktoru uzaklaştırın.

Ralph ile konuştuktan sonra sağ taraftaki çöp kutusunu inceleyin. Bulduğunuz oyuncak bebek kafasını envanterdeki vücutla birleştirin. İple panodan aldığınız iğneyi birleştirin ve bebeği dikin. Mr. Bubby'i Ralph'a verince James'in odasını öğreneceksiniz.

James'in odasına girmek Sağ taraftaki elektrik düğmesine basarak ışığı kapatın. Lambaya bağlı olan kabloya tıklayarak koparın ve bir ucunu penceredeki tellere bağlayın. Müzik kutusunu pencere üzerinde kullanın. Doktor bayıldıktan sonra müzik kutusunu ve doktorun üzerindeki anahtarları alın.

James'in odasına girince öncelikle etrafı inceleyin. Tuvalde bulunan resmi alın. Yatağın üzerindeki deliğe sağ tıklayarak James'in günlüğünü bulun. Duvardaki göz resmine iki kez tıkladığınızda resim düşecek ve delik çıkacak. Delikten Ralph ile konuşarak Robert ve James hakkında bilgi alın. Doktor sizi odaya kilitlediğinde tekrar Ralph ile konuşarak kaçış yolunu sorun. James'in yatağına tıklayarak dışarı çıkın.

Deniz feneri Şatonun mutfağına gidin ve Bates ile konuşun. Size resimdeki yapının deniz feneri olduğunu söyleyecek ve haritada yeri çıkacak. Fenere gidin ve içeri bakın. Burada oyunu mutlaka kaydedin çünkü yeterince hızlı olamazsanız öleceksiniz.

kenan9593

Yapının soluna doğru yürüyün. Kendinizi yerde, gömülmek üzere bulacaksınız. Hemen kale bıçağını üzerinizde kullanarak ellerinizi çözün, ardından müzik kutusunu James üzerinde kullanın. James ile olan konuşmalarınızda Robert hakkında önemli bilgiler edinecek ve James'in anahtarının yerini öğreneceksiniz.

Şato kanalizasyonu Mutfaktaki kiler kapısının yanındaki anahtarı alın ve kilere inin. Asılı duran ipi ve kancaları alın. Burada üç tane kanalizasyon ızgarası bulunuyor, işimize yarayan ise en sağdaki. Cüzdana sağ tıklayıp bozuk para çıkarın ve ızgaradan aşağı atın. Alt tarafta su olmadığını öğrendiğinizde aşağı inebileceksiniz.

Yerden çarkı alın ve sağ taraftaki mekanizmaya takın. Hala bir çark eksik olduğundan vanayı çeviremeyeceksiniz. Diğer odaya geçin ve zincirlenmiş vanaya bakın. Sol taraftaki demirleri incelediğinizde birisini alabildiğinizi göreceksiniz. Demiri sütundaki deliğe takmaya çalışınca geniş geldiğini fark ediyorsunuz. Kilere geri dönün ve biley aletini kullanarak demiri inceltin. Tekrar aşağı inin ve incelmiş demiri deliğe takarak su kapağını açın. Kancaları iple birleştirin ve duyun üzerindeki çarkı almayı deneyin. Zincirin üzerine asit dökün ve vanayı çevirerek suyu açın. Demiri ip ve kancayla birleştirip olta haline getirin ve çarkı alın.

Bir önceki odaya dönerek çarkı yerine takın ve vanayı çevirin. Şimdi diğer odaya gittiğinizde suların çekilmiş olduğunu göreceksiniz. Merdivenlerden aşağı inin ve James'in kutusunu alın. Kutunun içinden James'in anahtarı çıkacak ve ardından rahatsızlanacaksınız.

CHAPTER 5 : CONFESSION OF THE TRUTH...

Tekrar Ashburry Kapıyı çalın ve hemşire ile konuşun. Hemşire ayrıldığında James'in odasına girin. Duvarda kanla Samuel yazılı olduğunu göreceksiniz. James'in üzerine tıklayarak Robert'ın anahtarını alın. Duvardaki sıvanmış delik üzerinde bıçağınızı kullanın ve Ralph ile konuşun. Deniz fenerine gidin ve karanlık köşede çakmağı kullanın. Gördüğünüz işaret üzerinde William'ın günlüğünü kullanarak kaydedin.

Morg Dr. Hermann'ın kapısını çaldığınızda kimse cevap vermeyecek. İçeri girin ve morga inin. Küvetin altındaki işaret üzerinde William'ın günlüğünü kullanın. Cesede yakından baktığınızda elinin sıkı biçimde kapalı olduğunu göreceksiniz. Arka taraftaki masanın üzerinde bulunan lambayı yakın ve çekmeceyi açın. Çekmecenin içinden maşayı, kitaba tıklayarak da poşetleri alın.

Cesede yakından bakın ve maşayı el üzerinde kullanın. Poşeti saçlar üzerinde kullanarak delili cebi atın.

Ashburry Kapıyı çalın ve hemşire ile konuşun. James'in cesedinin mezarlık kısmında olduğunu öğreneceksiniz. Mezarlığa gittiğinizde ise kabrin kapısının kilitli olduğunu göreceksiniz. Kapıcıda anahtarlar var ama size vermeyi reddediyor.

Tımarhanenin ön tarafına gidin ve kanalizasyon kapağından James'in odasına girin. Odadan çıkın ve sol taraftan kazan dairesine geçin. Odanın çıkışındaki dolabı açın ve içinden plastik botları alın. Kömürlerin yanında asılı duran bezi alın. Kazan kapağını bezle açmaya çalıştığınızda hala çok sıcak olduğunu göreceksiniz. James'in odasına çıkın ve musluktan damlayan suyu kullanarak bezi ıslatın. Islak bezle kazanın kapağını açın ve botları içine atmayı deneyin. Kazanın üst kısmındaki vanayı çevirin ve botları atın.

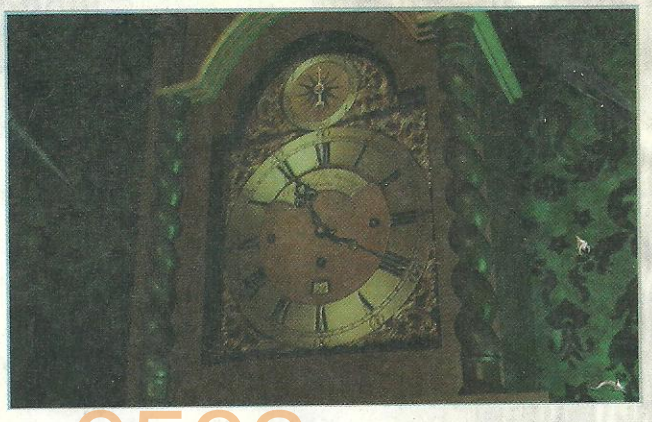
James'in odasındaki yataktan geçerek tımarhanenin önüne gelin ve kazan dairesine doğru gidin. Kapıda asılı duran anahtarları alın ve sol tarafa giderek kabrin kapısını açın. Yerden cam parçası alın ve camı James üzerinde kullanarak saç örneği alın. Morga dönün ve elinizdeki saç örneklerini arka taraftaki mikroskop üzerinde kullanın. Katil James değilmiş.

Morris Şatonun ahırına döndüğünüzde masada Morris'in bıraktığı mektubu bulacaksınız. Sol taraftaki düğmeye basarak ışığı açın ve Morris'in şapkasını alın. Şapkaya sağ tıkladığınızda içinde saç göreceksiniz. Poşeti şapka üzerinde kullanarak saç örneğini alın ve morga gidin. Saçı mikroskopta kullandığınızda Morris'in de masum olduğunu göreceksiniz.

Robert Mutfaktaki Bates ile konuştuktan sonra üst kata çıkın ve Robert'in odasının kapısını anahtarları kullanarak açın. Öncelikle her şeyi inceleyin (özellikle portreye bakmayı unutmayın). Sehpanın üzerindeki kakao kutusuna tıklayarak kapağını açın, tekrar tıklayarak anahtarı alın. Aldığınız anahtarı kullanarak çekmeceleri açın ve kağıdı alın. Kağıda baktığınızda ortasının boş olduğunu göreceksiniz. Alt çekmecede sadece Robert'ın karısının resmi var. Kitapların yanındaki lambaları incelediğinizde garip bir ışık yaydıklarını göreceksiniz. Bulduğunuz kağıdı ışığın üzerinde kullanın.

Kitaplığın üzerindeki MCXX yazısına tıkladığınızda yazılı olan yılın şatonun yapılışından öncesine ait olduğunu öğreneceksiniz. Saate yakından baktığınızda ortadaki kırmızı düğmeye basarak ayarlayabildiğinizi göreceksiniz. MCXX tarihi 1120 yılına denk geliyor, yani saati 11:20 olarak ayarlamamız gerek.

Saati 11:20 yapıp yukarıdaki saniye iğnesine tıkladığınızda ortadaki kitaplık açılacak ve ortaya bir kasa çıkacak. Kasaya yakından bakın ve kağıtta gördüğünüz şifre olan 63081 girerek açın. Kasadan Robert'ın günlüğünü, William'ın vasiyetnamesi-



kenan9593

ni, yüzüğü ve William'ın mektubunu alın. Yüzüğü incelediğinizde üzerinde rünler bulunduğunu göreceksiniz.

Dördüncü anahtar Victoria ile Robert'ın odasındaki portre hakkında konuşun. Lothar Gordon hakkında bilgi aldıktan sonra Ashburry'e gidin ve kapıyı çalın. Mezarlığın arka tarafına geçtiğinizde soldaki isimsiz mezarın üzerinde dikenli çalılıklar göreceksiniz. Bir önceki ekrandaki kabre girin ve kapının yanındaki kutuyu inceleyerek kırık makası alın. Kazan dairesinin yanındaki ufak pencereye yakından bakın ve borudan çıkmış olan vidayı alın. Vidayı makas parçalarıyla birleştirerek makası tamir edin. Makası kullanarak çalılıkları temizleyin ve mezarı açmayı deneyin. Kazan dairesinin sağındaki sığınaktaki karanlık kısma sağ tıklayarak metal çubuğu alın. Çubuğu kullanarak mezarı açın. Hemşirenin yanına giderek ona mezar hakkında soru sorun.

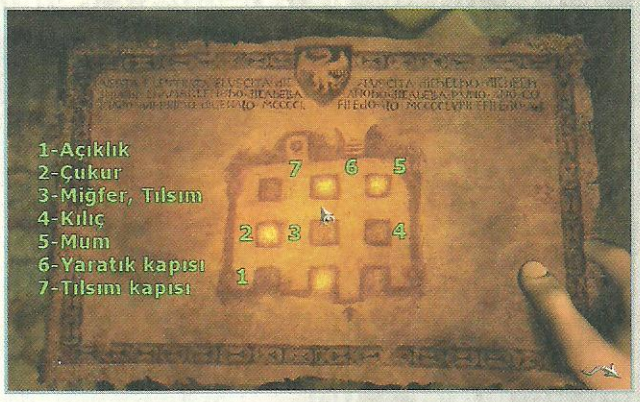
Kilise Kiliseye girin ve peder ile Lothar hakkında konuşun. Size daha sonra gelmenizi söyleyecek. Yine etrafta uzun süre dolaştıktan sonra cevap alabileceğinizden öncelikle bara gidip Harry ile konuşmanızı, ardından çeşitli haritaları dolaşmanızı öneririm. Bir kaç kere pedere sorduktan sonra sonunda cevap alabiliyoruz.

Arkadaki mezarlığa girince kabrin kapısının açık olduğunu göreceksiniz. Mezar kazıcıyla konuşun ve Lothar'ın küllerini getirmesini isteyin. Vazoyu incelediğinizde Lothar'ın anahtarını bulmuş olacaksınız. Kapının yanındaki alet kutusuna tıklayarak el fenerini alın. William'ın mezarını incelediğinizde toprağın hala yumuşak olduğunu fark edeceksiniz.

William'ın mezarı Kilisenin önüne gidin ve sağa doğru yürüyün. Toprak yığını üzerinde el fenerini kullanın ve küreği alın. Tekrar sol taraftaki mezarlığa dönün ve küreği William'ın mezarı üzerinde kullanmayı deneyin. Kabrin kapısını açık tutan ipe tıklayarak çözün, ardından kapının altındaki takozu çekin. Küreği kullanarak William'ın mezarını kazın ve mavi anahtarı alın. Kilisenin önüne yürüdüğünüzde Gordon amblemi taşıyan bir araç göreceksiniz. Kiliseye girip günah çıkarma kabinine girdiğinizde Bates'in itiraflarını dinleyeceksiniz.

CHAPTER 6 : LOOK THROUGH THE MIRROR...

Yeraltı mezarı Kilerden inmiş olduğunuz mezarlardasınız. Merdivenlerden inin ve duvardaki sembole yakından bakın. Yüzüğü pentagramın ortasına takıp kullandığınızda çemberlerin içlerinde işaretler belirecek. Bu işaretler cesetlerin yanlarında gördüğünüz işaretlerle aynı ve onları bulduğunuz sırayla tıklanmaları gerekiyor. Sembollerin üstlerindeki kırmızı mücevherlere resimde gördüğünüz sırayla tıklayın.



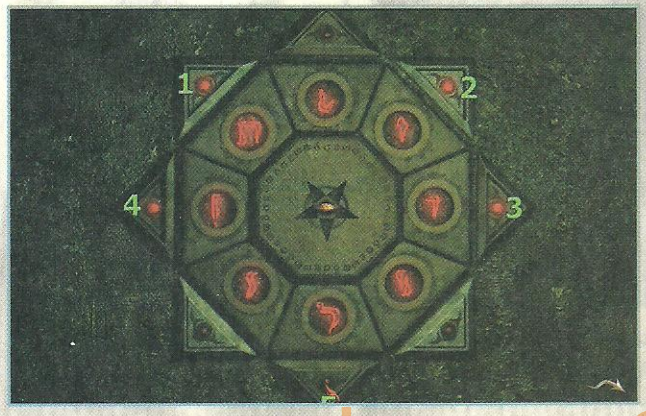
Mücevherlere doğru sırayla bastığınızda kapı açılacak. Yeraltı mezarına indiğinizde kendinizi kare şeklinde bir labirentte bulacaksınız.

Labirent Önce bir ekran sola, ardından bir ekran yukarı gidin. Yerdeki miğferi alın ve duvardaki tuğlaya basın. Bir ekran geri ve bir ekran sola gidin. Duvarda gördüğünüz deliğe tıklayarak içinden tılsımı alın. Bir yukarı, bir sağa ve sürekli yukarı giderek kapıya ulaşın. Tılsımı kapının üzerinde kullanarak açılmasını sağlayın. Sol taraftaki boşluğa tıkladığınızda labirentin haritasını alacaksınız. Ortadaki pedestalin üzerine elinizdeki siyah küreyi yerleştirin. Devamlı sağa gidin (bu sırada üzerinde yaratık heykeli olan duvardan geçeceksiniz, yerini unutmayın). Mumu çakmağı kullanarak yakın ve haritayı muma tutun. Işıklarını yakmanız gereken duvarları buradan göreceksiniz. Aşağı doğru yürüyün ve bulduğunuz kılıcı alın.

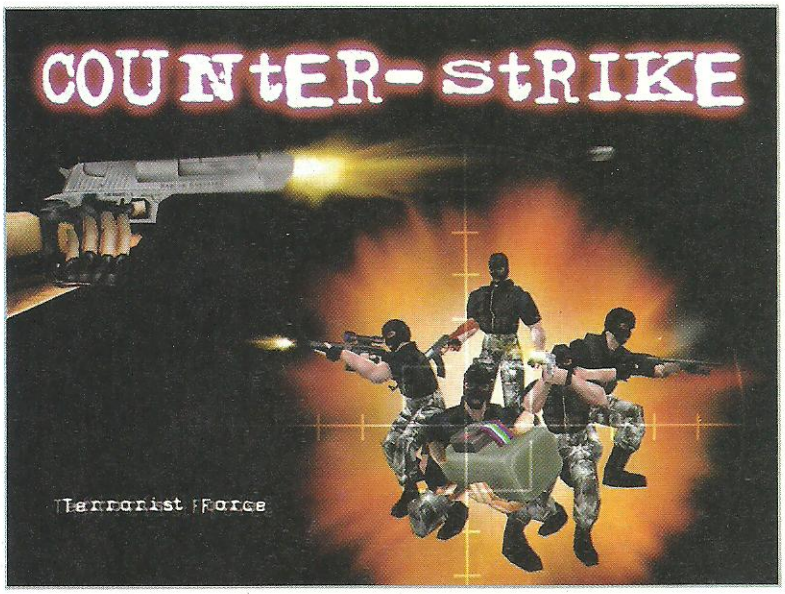
Tılsım kapısından iki ekran aşağı inin ve sağ taraftaki düğmeye basın. Tekrar tılsım kapısına dönün, bir kez sola, bir kez aşağı gidin. Çukurun içine kılıcı ve miğferi atın. Düğmeye basarak lambayı yakın. Yaratık kapısının önüne gidin. Sağdaki ve soldaki düğmelere basın. Artık kapıdan girebilirsiniz.

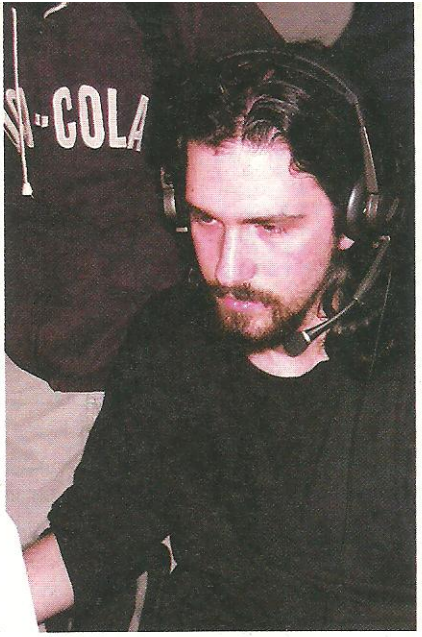
Geçit Sunağa bakın ve bıçağı alın. Bıçağı incelediğinizde bunun bir ayin bıçağı olduğunu göreceksiniz. Bıçağı kendi üzerinizde kullanın. Akan kan kitabın etrafında oyuğu dolduracak. Elinizdeki beş anahtarı mücevher renklerine uygun olarak yerleştirin.

Kitaptaki ortaya çıkan ayin sözlerine tıklayın ve okumaya başlayın. Ardından müthiş etkileyici sonu izleyin ve bir hikayenin nasıl muhteşem bir şekilde bitirildiğine tanık olun. Adventure Company birçok adventure oyun firmasını bünyesine almış durumda, umarım diğerlerinden de bunun gibi müthiş oyunlar gelir. Biz de adventure severler olarak bayram ederiz :) ■



kenan9593





Kenan "Xearo" Aydın
featuring Jesuskane

COUNTER STRIKE

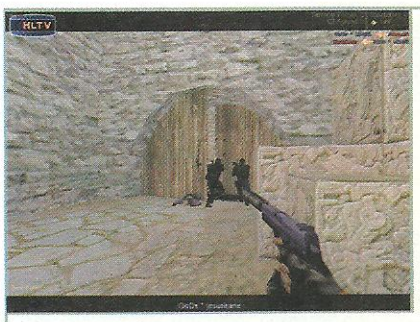
Yaklaşık 4 yıldır bir çoğumuzu meşgul eden bir oyun hakkında strateji rehberi yazmak ne alaka diyebilirsiniz. Eğer dediyseniz başlayalım anlatmaya. Yazıyı okudukça güleceğiniz bazı şeyler olacağı gibi, bilmediğiniz bir şeyler de bulacaksınız.

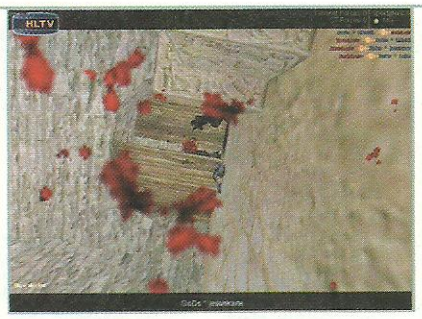
Counter Strike'ı benzerlerinden ayıran belli başlı bir iki özelliği var. Burada bunların hepsine değinmemize pek gerek yok. Bu paragrafta bizi ilgilendiren özelliği, bazı oyunların aksine, oyuncunun belli rutinlerin dışına çıkmasına izin vermesi ve oyuncunun kişisel becerilerini geliştirmesine olanak tanıması diyebiliriz basitçe. Bu ne demek peki? Bir sporcu formda kalmak ve kendini geliştirmek için antreman yapıyorsa, oyuncu bu oyunda ustalaşmak için sürekli oynamak durumunda. Diğer oyunlar için bu geçerli değil mi? (Q3 diyeceksiniz hemen, demeyin) Elbette geçerli. Ancak CS sadece rakibini saf dışı bırakmak üstüne kurulu bir oyun değil. Bunun yanında ferdi bir oyunda değil ve böyle bir mod barındırmıyor. Counter Strike bir takım oyunu ve tüm takımı kapsayan taktik ve stratejilere dayalı. Kişisel becerinin devreye girdiği an düşmanla karşı karşıya kaldığınız an değil, belirlenen genel taktiklerin takımın her bireyi tarafından uygulanmaya başladığı an. Elbetteki karşı karşıya kaldığının da rakibi saf dışı bırakabilmek önemli. Ancak doğru zamanda doğru yerde bulunan oyuncu her zaman rakibini gafil avlayabilir. İşi şansa bırakmamak her zaman daha akıllıcadır. Bu giriş paragrafında anlatılmak istenen turnuva ve klan oyuncularına yönelik değil, CS oynayan herkes için ve oynanan her yerde geçerli olması gerekendir. Sen şimdi bunun kalkıp felsefesini mi yapıyorsun? Hayır yapmıyorum. Ama yeryüzünde bu kadar insan bu oyunu oynarken, hayatlarının bir parçası haline getirmişken ve bir kısım oyuncular bir yerlerde bu işten çuvalla para götürürken bir iki ciddi cümle kurmak gereği hissettim.

Kısa Kısa yada Upuzun

İyi bir oyuncu olmak yada olamamak tamamen kişiye kalmış. Yetenekle pek alakası olmayan bu durum oyuna bakış açınızla değişmekte. Sırf eğlence için oynanıyorsa ki her zaman böyle olmalı bence, düşene gülelim bir tekme de biz atalım mantığını Recycle Bin'e sürükle bırak yapmanın vakti çoktan gelmiş demektir. Yok ego'mu tatmin edeceğim diyorsanız buyurun gerçekten iyilerle oynayın onlar tatmin olsun. Yerli CS Serverlarında en çok yaşanan hadiselere bir göz gezdirirken ufak ufak ip uçlarıda vermeye başlayalım.

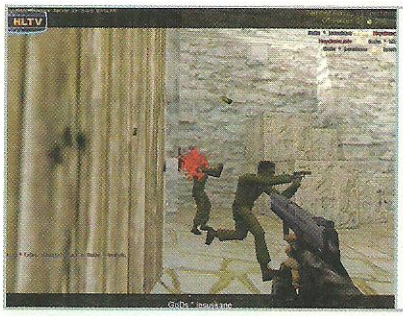
▸ "Nerden gördün de vurdun ya? Ayna yapıyorsun ya da hile var sende!" Genelde geçerken görüyorum ve gördüğümü unutmuyorum. Karşımdaki adama bunu anlatamıyorum. Peki ekranda olmayanı nasıl görürüm? Haritaları bilmek birinci şart. Haritayı bilmeden karşınıza çıkana ateş eder frag alırsınız. Bu sorun değil. Ancak radara bakıp takım arkadaşlarınızın haritanın neresinde olduğunu kestirmeniz pek kolay olmayacaktır bu durumda. Takım arkadaşlarınız umurunuz da değilse ömrünüz kısa demektir. 3 dakikalık roundun en az 2 dakikalık bölümünü





Koşturmak ve takım arkadaşlarına çok yakın durmak çoğu zaman felaketle sonuçlanabilir. Duvarlardan, taşlardan, kutulardan, kapılardan geçebilen kurşunlar sizin içinizden haydi haydi geçiyorlar. Bu durumda ise "Karbon" diye bağırıyoruz.

kenan9593



Rakiplerinize fark edilmeden pozisyonunuzu değiştirerek avantaj sağlayabilirsiniz. Özellikle Eco yani silahsız çıktığınız roundlarda silahlı rakiplerinizle yüzyüze gelmemek daha iyi olduğundan, şekildeki gibi terbiyesiz sotelere girmenizde bir sakınca yoktur.

en iyi yerden seyredeceksiniz maalesef.

► "Ben radar'a bakmıyorum ki zaten hatta kapatıyorum sen ne diye bakıyorsun radara?" Ayak sesi duyduğumda yaklaşanın dost mu düşman mı olduğunu anlamanın en kolay yoludur. Ayrıca belli bir alandan silah sesleri duyduğunuzda radardan takım arkadaşınızın ne tarafta olduğuna bakıp, düşmanın nereden ateş ettiğini kestirmeniz oldukça kolaydır. Haritayı da biliyorsanız, genelde "ezber" tabir ettiğimiz atışlardan birini yapar, bir sonraki roundun başında hak etmediğiniz o küfürü yersiniz. Bundan başka arkanızı kollayan biri var mı yok mu bilmek her zaman iyidir.

► Açık alanda düşmanla karşı karşıya kaldığınızda etrafta kullanabileceğiniz her hangi bir şey yoksa (taş, duvar, kutu vs) iş el çabukluğunuza ve aim (nişan alma) kabiliyetinize kalmış demektir. Ama az önce söylediğim gibi işi şansa bırakmaya hiç gerek yoktur. Ne yapalım yani deyip te orada burada soteye girmek pekte çözüm değildir. Serverlarda oynanan oyunlarda bunun pek farkına varılamasa da duran adam ölü adamdır (soteciler için). Önemli olan doğru yerde doğru zamanda olabilmektir. Rakibe varlığınızı belli etmemeli, onlar sizi fark etmeden kim nerede farkına varmalısınız. Duyduğunuz sesler, takım arkadaşlarınızın öldüğü noktalar, radyo mesajları ve takım içinde ki konuşmalar bu bilgileri sizlere kolaylıkla sağlayacaktır.

► Açık alanda başarısız iseniz ve bunu değiştirmek için bir şey yapmak istemiyorsanız, sadece adam vurmak istiyorsunuz demek ki. Radarı kullanıp, ses dinleyip, haritayı da biliyorsanız ve haritanın bir yerinde kamp kurma ihtiyacı duymuyorsanız bol bol adam vurabilirsiniz. Haritanın tamamını walk ile dolaşmaya gerek yok, yerinizi fark ettirmemek adına. Zaten Serverlarda anlamsızca oynanan güzel oyunda belli alışkanlıklar var. Örneğin zırt pırt oynanan de_dust2 haritasında hem CT hem T takımlarının bir kereste hastalığı var ki sormayın gitsin. Haldır huldur A bomba base'i tahta kapısına koşturan arkadaşlarınıza radardan bakarsınız. Tahta kapıya ulaştıkları an (ki her round hemen hemen aynıdır bu süre) orada kopan patırtıya göre hareket edebilirsiniz.

"E hadi ama bir kişi vurmadım daha?" Dur sabret yahu aaa... Tahta kapıda kaç kişinin ateş ettiğini CT baseden ortadaki kapıya doğru azıcık ilerlerseniz duymanız mümkün. Zaten iki grup karşılaştığı anda bir çok oyuncu düşecektir. Uzun lafın kısası, rakibin yoğun olduğu bölgeyi tespit ettikten sonra tam ters istikametten harekete geçip, arkalarına dolaşabilirsiniz. Yolda karşınıza genelde en fazla iki rakip çıkacaktır. Doğru bölgelerde sessiz olursanız ilk ses yaptıklarında çıkıp vurabilirsiniz.

► Bir köşeye kadar koştura koştura gidip, köşeyi yürüyerek dönmenin hiçbir anlamı yoktur. Rakibiniz zaten sizi duymuş ve ona göre pozisyonunu almış olacaktır. Kafa-

Genç Vampirden CS Tavsiyeleri

ECO ROUND: CT iken eco roundda silah almak mantıksız olacağı için (tabi bir takım komplike taktikler dışında...) birer granade'in yeteceği kanısındayım. Zaten maksat eli almak değil rakip takımdan adam düşürmektir (eco roundlar diğer roundlardan daha az stresli geçeceği için sürpriz yapma şansı biraz daha yüksek). Ayrıca bomb base'lerden sadece birine odaklanmak çok daha yararlı. Hatta rakibin silahını alıp kaçabilen olursa bir o kadarda kazançlı oluyor. Eco round kazanamazsınız diye bir kaide yok. ÖRNEK: map:de_inferno ct ilk roundu kaybediyor ve doğal olarak eco yapmak zorunda. Takım halinde bir bomba base'ine odaklanmak daha akıl karı olacaktır. Özellikle rakip ile aynı anda ulaşma şansınız olan noktaları seçip buralarda rakibi bomba ve flashlar ile karşılarsanız durumu lehinize çevirebilirsiniz. Eğer T iseniz, riske girerek, silah alıp spawn olduğunuz base de bekleyerek gelen CT leri avlayabilirsiniz,Desert Eagle alarak şansınızı zorlayabilirsiniz. "Ben risk almam" diyenlerdenseniz o zaman silah almadan base de beklemek yada glock rush sizin için en uygun seçenek olur.

İLK ROUND: CT ken silah almak zaten mantıksız olacağı için, elinizdeki parayı flash+granade+defuse kit üçlemesine yatırmak daha akılcı olacaktır. Tabi ki daha farklı kombinasyonlar yapmakta sizin elinizde örneğin standart olarak 5 vs 5 bir maçta bir base'i 4 kişi tutuyorsanız ve kalan takım arkadaşınız illa içeride duracağım diye ısrar ediyorsa, bu kimsenin armor alması da yararlı olabilir tabi... Son olarak takımdaki herkesin defuse kit almasına gerek yok. Her iki base de de birer kişi alsa yeterli olacaktır. Eğer A base'e rush geldi C4 ü yerleştirdiler ve siz bütün T'leri öldürdünüz. Önemli olan her iki bomba noktasına da birer defuse kit taşımış olmanız. Yerden alıp her zaman kullanabilirsiniz.

Kısa Kısa

► Şunu unutmayın her kutu arkası ve üstü CTler için bir sotedir.

► Sürekli scorelisti kontrol edin ki 12. round eco yapmayın.

► Lütfen mp5 alıp zıplamayın(en azından bana karşı)

► Para durumunuza ve o roundu alma şansınıza göre silah alın.

► Maç ortası taktik belirlerken rakibinizin zayıf noktalarını kullanın ve haritayı ne şekilde kullandığını göz önünde bulundurun. Eğer CT koordinasyonunu değiştirirlerse bu sizin başınızda patlama ihtimalide var.

► Başka çareniz yoksa MP5 almayın en kötü ihtimalle 1 deagle bile işinizi görür(Çare ile kastım son round da kimsenin parası olmaz gibi).

► Bazen en iyi savunma saldırıdır taktiği işe yarayabiliyor , kaybedecek bir şeyiniz yoksa denemekten bir şey çıkmaz.

► İyi bir oyuncu olmak istiyorsanız günde en azından 4 saatinizi oyuna vermeniz gerek. Bu süreye maçlar dahil değil. En azından zamanında ben etmemiştim.

► Public aiming'inizi geliştirebilir ama oyun okuma yönünde körelebilirsiniz. Sürekli maç yapmak 2 yönden de gelişmenizi sağlayacaktır.

► Çıkmak istediğiniz bir noktaya tek başınıza ulaşamıyorsanız, yardım istemekten korkmayın.
Çünkü beklenmedik noktalar durumu lehinize çevirebilir.

► CS de solid olmayan yüzeylerin hepsi geçirgen yapıya sahip. Kısaca hemen hemen her yer.

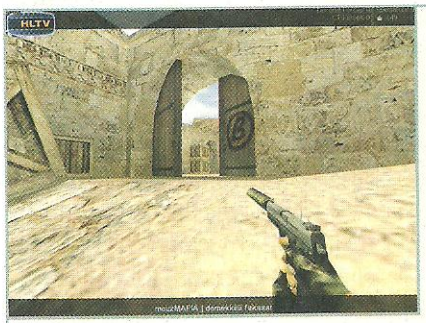
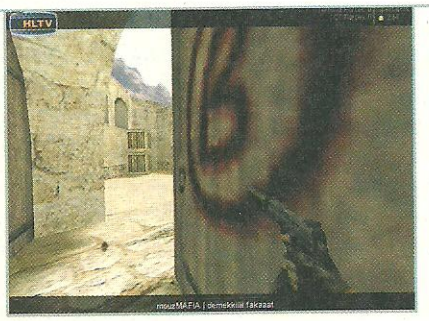
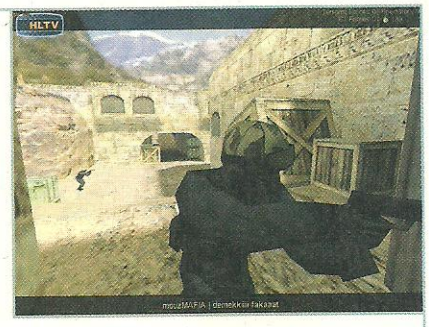
► Basmaktan çekinmeyin kimse bir maçta 5 kişiye 10 mermi atıp öldürmemiştir. (Ben istisnayım)

► Fake atın en azından, fake atar gibi yapın. (Bunu nasıl yapacağım gibi sorular yöneltmeyin. Örnek: Bir yere flash atın biraz bekleyip rush yapın. Tabi bu çok basite indirgenmiş hali. Fakat taktikler hayal gücünüzle sınırlı diye bir şeyde yok. Uzun zaman oldu ve hemen hemen herşey klasik bir hal almaya başladı.)

► Düşük sensitivity işinize yarayabilir fakat arkanızdan gelebilecek herhangi bir tehlikeye savunmasız olursunuz. Büyük mouse pad ler bu durumlar için iyi gözükse de kurtuluşunuz olmaz. Çok yükseltmenin de bir yararı olmayacağından orta karar bir sensitivity iyi bir seçim olur.

i, dunpeal am... ETERNAL

kenan9593

Sadece eco roundlarda değil her zaman oyuncuların yerleşimleri çok önemlidir. Terör taktikleri CT taktiklerine göre çok daha çeşitli olabilir. Sonuç olarak CT takımının haritada savunması gereken belli bölgeler ve bu bölgelere ulaşan birden fazla yol vardır. Terörlerin şaşırtmaca (fake) yaparak rakibini yanlış noktalara yönlendirmeye çalışması artık olmazsa olmazlardan. Bu durumda her oyuncunun birbirinin arkasını kollayacak şekilde haritaya dağılması ve karşı takım bir bölgeye saldırdığında en kısa zamanda yardıma gidebilecek şekilde yerleşmesi gerekir.

nızı uzattığınız da ise işiniz şansa kalmış demektir. Haritanın bulunduğunuz yerindeki sesler en uzak hangi noktadan duyuluyor bilmek işinizi kolaylaştıracaktır. Ayrıca ayak seslerinden bulunduğunuz tarafa kaç rakibin gelmekte olduğunu anlayabilirsiniz. Ara sıra başarsanız da her çıktığınız da tek tetikte 3er 5er adam vurmak belli nokta ve anlar dışında pek mümkün değildir. Hatta ve hatta "bal"dır, "yalan"dır. Bu yüzden rakibin sayısını önceden kestirmeli dekoratif el bombamızı ve flashımızı rakibe azami hasarı verecek şekilde kullanmak için kendimize alan yaratabilmeliyiz. Teke tek kalınacak durumlarda, eğer arkamız sağlamdaysa rakibin çıkacağı köşede duvara yapışıp görünmeden beklemek ve uygun zamanda hareket edip rakibi saf dışı etmek çok daha kolaydır.

► Radar kullanımı, ses dinleme, takım içi koordinasyon, rakibin konumunu belirleme, navigasyon (yön bulma), rakibin hareketlerini önceden tahmin edebilme yetisi gibi özellikleri bir araya topladığımızda "oyunu okumak" dediğimiz cihazı yeniden icat etmiş oluruz. Bu adamın "aim"i iyi ama oyun okuması sıfır dediklerinde, bön bön bakan arkadaşlara saygılar.

► Takım oyuncusu olmak demek illaki bir klanda yer almayı gerektirmez. CS oynandığı her an takım oyunu gerektirmektedir. Bütün sistemi bunun üstüne kurulu olmasına rağmen son zamanlarda pire gibi bitiveren "fun" haritalar ile işin cılkı çıkmıştır. Fun haritalar isminden de anlaşılacağı gibi eğlence faktörüne yüklense de kişisel becerileri zayıflatmaktadır.

► Kulaklık ve mikrofon ikilisi hem çevreden rahatsız olmanızı engelleyecek hem de oyunun daha çok içinde olmanızı sağlayacaktır.

► Ekipman seçimi kadar ekipmanı nasıl kullandığınız da önemlidir. Sonuçta oyunu oynayan ekipman değil sizsiniz.

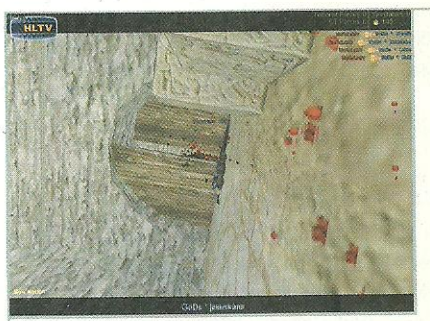
► Düşük Mouse sensitivity geniş alanlarda ve uzak mesafelerde nişan almayı kolaylaştırsa da, dar alanlarda kesin ölüm demektir. Çok yüksek Mouse hassasiyeti de açık alanlarda belli bir dezavantaj getirecektir. Bu durumda her türlü ortamda rahat edebileceğiniz ayarları bulmak gerekmektedir.

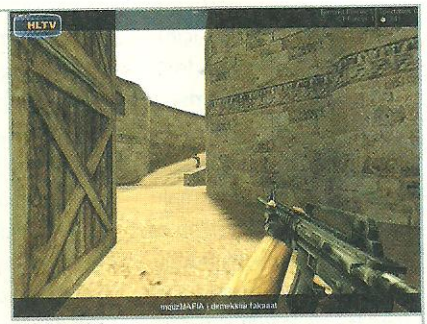
► Oyunda satın alabileceğiniz silah ve ekipmanların fiyatlarını bilmeniz işinizi kolaylaştıracaktır. Sadece belli setlerin fiyatlarını bilmek bile avantaj sağlayacaktır. Klan maçlarında ise alacaklarınızın matematiğini yapamamak maçın kaderini değiştirecektir. Para dengesini iyi kuran tarafa daha yüksek ateş gücüne sahip olacağından daima avantajlıdır. "Eco" economy 'en gelip, silah ve malzeme almadan oynanan ellere denir. Genelde klan maçlarında takımlar ilk iki el eco yaparlar. Kaybedecek pek bir şey olmayan bu roundların kazanılması durumunda 3. ve her iki takımında silah alması muhtemel roundta avantajı ele geçirmiş olursunuz. Tabi illa iki eco olacak diye bir kaide yok. Eco nedir bilmeyenler onu öğrensin yeter.

► Doğru yerlerde durursanız aim almanıza pek gerek kalmayacaktır. Rakibin sadece bir an görüneceği alanları gözetlemek, oyundan çıkınca bir sürü avcı yalanı uydurmanıza sebep olabilir. Ancak belli noktaları çaprazlardan tutarsanız rakibinizi temizlemeniz daha kolay olacaktır. Size doğru açı yaparak koşan bir rakibi vurmak, yaklaşmadan yada uzaklaşmadan sağa sola koşan birini vurmaktan daha kolaydır.

► Her roundda Colt, AK47, MP5 vs türü otomatik silahlar almak şart değil. Tabanca ile çıkmaktan çekinmeyin. Doğru kullanıldığında diğer silahlar kadar etkilidir. Ayrıca sürekli tabanca ile oynamak genel olarak nişan alma kabiliyetinizi geliştirir.

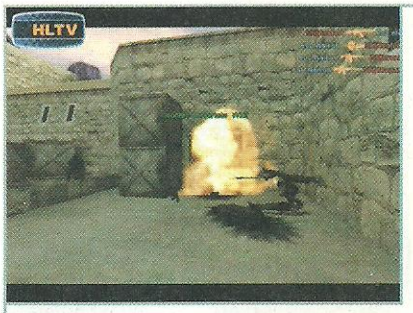
► Oyun okuma, aim, oyun bilgisi dışında en önemli faktör her zaman zamanlama-

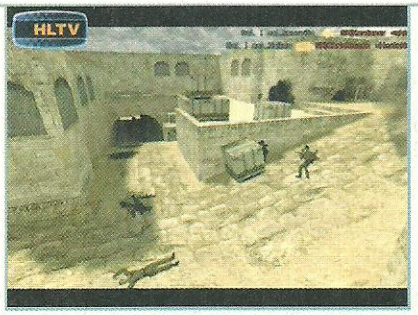


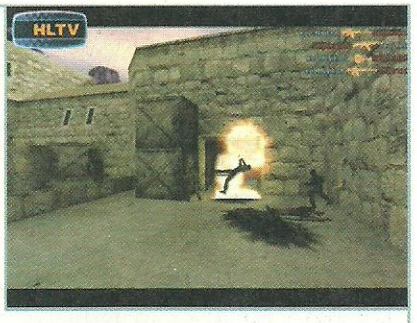


Savunduğunu bölgeye girilebilecek yerler zaten bellidir. Ekran görüntülerinde olduğu gibi rakibinizi dar alanlarda yakalamanız işinizi kolaylaştıracak maksimum hasarı vermenizi sağlayacaktır. Haritanın her bölgesinde rakibin mutlaka ayak basacağı noktalar vardır. Örneğin tünelden gelen Terör oyuncusu kapıdan çıkmak için iki kere karşınızdan geçmek durumunda. Dar alan olduğu için aiminiz iyi değilse bile pek bir sorun yaşamanız zor. "Bas bas paraları Leylaya, Bir daha mı gelcez dünyaya" (iiiiğrenç ya neden dedim ki bunu) moduna geçebilirsiniz. Rakibiniz çıktığı gibi kafanıza da çakabilir belli olmaz yinede aman dikkat.

kenan9593







Bombalar özellikle eco roundlarda hayatınızı kurtarabilir. Rakibinizi saf dışı bırakamasanız bile oldukça hasar vermeniz mümkün. Topluca kullanıldığında ise roundları oldukça kısaltabilirsiniz. Flash ve smokelar doğru kullanıldıkları sürece işinizi oldukça kolaylaştırabilir. Rakip takımın awmlerini işlevsiz kılabilir, flashla rakibi kör edeyim derken takımınızın ipinide çekebilirsiniz. Unutulmaması gereken, her zaman rakibinizi siz öldürmek zorunda değilsiniz. Takımınıza avantaj sağlayacak bir iki bir şey yapmaktan kaçınılmamalı.

dır. Kalabalıklar ile çatışmaya girip herkesi temizlemek size bir iki alkış getirecektir. Ama fazla zora girmeden herkesi tek tek temizlemek her zaman daha iyidir. Köşeye sıkıştığınızda ve farklı noktalardan bir çok ses size yaklaşırken dost düşmanı ayırmalı ve size ilk ulaşacak rakibi tespit etmelisiniz. Ona göre pozisyon almalı ve en çabuk şekilde hakkından gelmelisiniz. Rakibinizi defnettiğiniz anda bir sonraki için pozisyon almalısınız. Zaten son kalan oyuncu iseniz, ilk rakibi öldürdüğünüzde yeriniz belli olacaktır. Bu durumda hızlı ve akılcı hareket etmelisiniz.

► Bastım vurdum dönemi geride kaldı. En azından oyun kalitesinin yüksek olduğu ortamlarda ve sunucularda. Basılı tutmak zorunda kaldıysanız çekinmeyin. Eğer elinizdeki silahın nasıl teptiğini biliyorsanız çok fazla olmasa da düzeltebilirsiniz. Birden fazla rakiple yüzyüze kaldığınız anlarda hayatınızı kurtarabilir. Silahlar ne kadar sekiyor yada ne şekilde sekiyor görmek için bilgisayarınız da kendiniz bir server açıp duvarları tarayarak deneme yapabilirsiniz.

► Köşelerden zıplayarak çıkmak çok yaygın bir hareket haline gelse de zıplayan adamı havada vurmak her zaman daha kolaydır. Havada vuramayacaksan ineceği yer bellidir.

► MP5 alıp tetiği kırana kadar basmak CS oynamak değildir.

► Her haritada CT olmak CS oynamak değildir.

► Her gece Serverlarda olmak CS oynamak değildir. CS-IRC'dir.

► Yabancı Serverlarda oyun kalitesi genelde pek yüksek olmasa da küfür, hile ithamı, bıcır bıcır konuşmalara hemen hiç rastlamadım. Sadece oyun oynayan bir sürü adam. Neden acaba?

► Belli bir noktada 4 - 5 kişi duruyorsa, şahane bomba hedefidir. Ayrıca bu 5 kişinin tamamının neden aynı noktaya doğru baktığı yıllarca anlaşılamayacaktır. Herkes farklı alanları kollasa geçilmez duvar olacağı yerde, genelde videolara malzeme olmaktadır.

► Gereğinden uzun beklemek, saklanmak vs oyunun temposunu düşüreceği gibi, hızlı oyun kazanır lafı pek çok an geçerlidir.

► Düşmana direkt ateş etmektense önce kafasını karıştırmak pek çok kez daha yararlı olacaktır. Tabancanızı suya atıp alakasız bir yerden ses çıkartmak, düşmana el bombası atıp, sizi son gördüğü yerden başka bir noktaya saklanmak, köşeden flash fırlatıp aynı anda flash patlamadan çıkıp rakibi vurmak gibi pek çok ufak tefek şaşırtmacalara girilebilir.

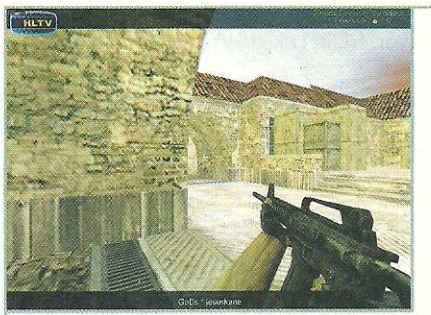
► Yer olmadığı için milyon tane üç kağıt yazamayacağım ama bunları öğrenmenin en kolay yolu, iyi takımların maç demolarını izlemek yada sürekli iyi oyuncular ile oynamak.

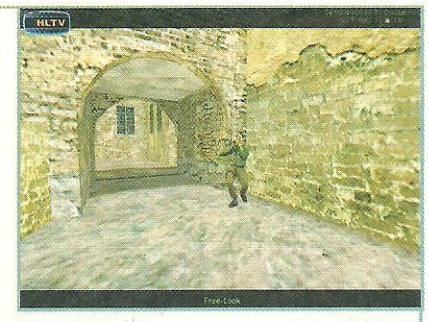
► Oyun zaten oldukça yaşlandığı için üretilebilecek ortaya çıkartılabilecek pek bir şey kalmadı. Yeniliklerin minimuma indiği bir ortamda önde gidenleri yakalamak çok daha kolay haliyle.

► Genel ferdi ve takım taktikleri öğrenildikten sonra, aiming ve timing geliştirilerek oldukça başarılı olmak mümkün.

Sonuç?

Genel olarak bu mudur? Tabi ki değil yazmakla bitmez. Akla gelmeyen binlerce şey var. Genel olarak anlaşılamayan CS bir takım oyunu. En sona kalıp bütün rakip takımı saf dışı etmek alkış tutulacak bir şey tamam. Ama bu oyun bu değil. CT takımı savunur, T saldırır. İlk amaçlar bomba koymak ve bomba koydurmamaktır. Birbirini temizlemek bir sonraki amacınız. En son olarak şunu söyleyelim, fun maplerden ve MP5'dan uzak durun. Bol CSli günler.■





Haritanın birçok noktası kurşunları geçirmekte. Bu noktaları bilmek zaman zaman işinizi kolaylaştıracaktır. Biraz da şansın yardımı ile rakiple karşı karşıya gelmeden yada bombalarınızı harcamadan hasar verebilirsiniz.

kenan9593

WARCRAFT 3

Serdar "squee" Demir
Squee_of_turkey@yahoo.com

Önce Warcraft 3'ü multiplayer oynarken nasıl kazanacağınız hakkında bir kaç açıklama yapmak istiyorum. Esas mantık olarak tabii ki rakibinizin bütün binalarını yok etmeniz gerekiyor fakat sizin de farketmiş olduğunuz gibi rakibinizin ordusu kalmadığında size karşı bir direnç gösteremediğinden oyunu kazanmış oluyorsunuz. Bunun yanında ekonomik yönden üstünlük kurduğunuzda oyunun %75'ini kazanmış oluyorsunuz. Yapacağınız herhangi bir çarpışmada ordunuzun yok olması (en yüksek level olan heronuzun ölmemesi şartıyla) sizi çok etkilemeyecek çünkü tekrar aynı orduyu basıp oyuna kaldığınız yerden devam edebileceksiniz. Buna karşı rakibiniz ekonomik yönden yetersiz olduğu için ordusunu toparlamakta zorlanacaktır.

Ekonomik Üstünlük

Peki ekonomik yönden nasıl üstünlük sağlayacaksınız ? Her ırk için farklı bir yol var. Human olarak oyunun başında ilk çıkan Heronuz , birkaç Footmen ve işçilerinizden 4 tanesini militia yaparak gidip en yakın altın madeninde bulunan Creepleri (oyunda etrafta bulunan yaratıklara verilen isim) kesip 4 Militianız da Peasant'lara dönüşünce hepsiyle birlikte Town Hall'unuzu kurun (exp almak). Tabii bu taktik her haritada olmayacağı gibi rakibinizin erken bir saldırısına karşı da biraz zayıf duruma düşeceksiniz. Nightelf'lerde ise oyun başında basacağınız 6-7 Archer ve Heronuzun yanına aldığınız bir adet Whisp ile aynı şekilde en yakın yere exp alın. Daha sonra gidip Moonwell'lerinizden serin serin sularınızı için ve erken sağlanmış bir ekonomik üstünlüğün tadını çıkarın. Orc ve Undead için erken exp almak oldukça zor ve riskli olduğu için ekonomik üstünlük sağlamanız biraz zorlaşıyor. Siz de bu durumu Warcraft 3'ün getirmiş olduğu güzel özelliklerden biri olan Upkeep sistemi ile düzeltmeye çalışacaksınız. Kontrol ettiğiniz ünitelerin kapladığı yer (kontrol) 50'yi geçerse Low Upkeep'e giriyorsunuz ve topladığınız altın sayısı 10'dan 7'ye düşüyor. Aynı şekilde kontrolünüz 80'i geçtiğinde ise High Upkeep'e girmiş oluyor ve altınları 4'er 4'er toplamaya başlıyorsunuz. Orc ve Undead oynayan arkadaşlar, hızlı bir şekilde TechUp (qna binanızı bir üst seviyeye upgrade etmek) ederek bastığınız az sayıda üniteler ve Herolarınız ile rakibinizi rahatsız etmelisiniz. Böylece onun Creep keserek level atlamasını engelleyebilir, ya da işçilerini kesip, bir kaç binasını patlatıp bir Town Portal harcamasını sağlayarak ekonomisini bozabilirsiniz. Anlatmaya çalıştığım gibi Warcraft dünyasında da herşey para üstüne kurulu ^_^.

Stratejiler

Şimdi gelelim strateji bölümüne. Yazacaklarım sadece dünyanın en iyi oyuncuları olan Koreli'lerin favorisi olan ve benim de şu anda oynadığım ırk olan Nightelf'ler hakkında. Battle.net de kullanılan 1.12 yamasında en kuvvetli ırk olan NE (NightElf) doğru oynandığı takdirde her ırkı yenebiliyor. Peki neden? En önemli nedenlerinden birincisi Frozen Throne'da eklenen tavernalardan alınan Beastmaster. Yaptığı iki büyü sayesinde çıkardığı Bear ve Hawk oldukça kuvvetli. Ayrıca Str (Heroların gücünü,manasını,hızını vs belirleyen özellikler str / dex / int) Herosu olduğu için gücü çok fazla ve ölmesi oldukça zor. Halk arasında SummonMaster olarak da bilinen bu Hero ile yaptığınız ayıların HPleri 600/900/1200 olarak artıyor ve her levelda ayrı bir özellik kazanıyorlar. Level 2'de Stun özelliği kazanarak vurduğu üniteleri kısa bir süreliğine hareketsiz hale getirebilirken Level 3'de Blink özelliği kazanarak kısa mesafe içerisinde seçmiş olduğunuz bir yere ışınlanmasını sağlıyor. Bu iki özellik bir araya gelince de rakibinizin Herosunu öldürmeniz oldukça kolaylaşıyor. Diğer bir özelliği olan Hawk ise oldukça düşük manaya sahip ve ilk levelda vurmayan bir gözcü fakat level 2 ve 3 de hem Magic Attack ile vurmaya başlayıp (Magic Attack Footmen,Grunt,Ghoul gibi Medium Armorlara ekstra vurur) hem de hit point kazanıyor. Son özelliği ise domuz çıkartmak. Böylece çiftliğimizi tamamlayabiliriz. Domuzlar level atladıkça Bloodlust özelliği alıyor ve son levelda alan etkili vurmaya başlıyolar. Tabii ki hit pointleri de artıyor. Oyunun başlarında ön saflarda savaşan Beastmaster ve ayıları (rahat rahat 2 adet ayı çıkarıp gezebiliyorsunuz) Archerların ölmemesini sağlarken Archerlar da oldukça fazla miktarda dmg (Damage - unitelerinizin verdiği hasar puanı) veriyor. NE'in çok kuvvetli olmasının ikinci

kenan9593

nedeni ise NE'e eklenen Mountain Giant. Fiziksel saldırı ve büyüye karşı upgradeleri yapıldığında tam anlamıyla ölümsüz olan bu üniteyi basmak tabii ki oldukça kolay değil, fakat 8 kontrol kaplayan ve oldukça pahalı olan MG'lerden 3 adet bastığınızda BeastMaster ve ayılarıyla birlikte tam bir etten duvar oluşturuyorlar.

Taverna yoksa

Peki ya haritada Taverna yoksa ? Böyle bir durumu tabii ki Blizzard düşünmüş ve Warden adında şirin mi şirin bir Hero koymayı unutmamış. Bu Warden ne mi yapıyor? Shadow Strike adlı özelliği sayesinde seçmiş olduğunuz bir ünite ya da rakip Heroya level birde 75, ikide 150 ve üçte 225 dmg veriyor. Bunun yanında hasar gören ünite belli bir süre boyunca yine levela bağlı olarak 15/30/45'er dmg yiyor ve yürüme hızı yavaşlıyor. Oyun başında rakibinizin ünitelerine tek tek atarak güçlerini düşürmenize yaradığı gibi oyun ilerlediğinde level 3 Shadow Strike ile rakibinizin Herosunu kolayca öldürebiliyorsunuz. Diğer bir özelliği olan Fan of Knives Heronuzun yakınındaki unitelere 70/120/180 dmg vuruyor. Tabi verdiği hasar sonsuz değil, yani etrafında 20 ünite varsa her birine 70 dmg vuramıyor :> 350/575/950 verebildiği maximum haras ve level atladıkça etrafına attığı bıçakların mesafesi de artıyor. Son özelliği de Beastmaster'ın level 3 ayılarının kazandığı Blink özelliği. Bu özellik ile Warden'ı kısa bir alan içerisinde istediğiniz bir yere ışınlayabiliyorsunuz. Level arttıkça kullandığı mana azalıyor ve Blink'i üst üste kullanma süreniz azalıyor. Böylece her yere Star Trek misali ışınla gidebiliyorsunuz. Blink daha çok rakibinizle savaşa başlamadan önce ordusunu blink atarak geçip Herosunun yanına gitmenize ; bir adet Shadow Strike atıp geri dönmenize yarıyor. Kısaca tam bir Hero Killer. Ama ne yazık ki dex (çeviklik) Herosu olduğu için gücü oldukça az ve hemen ölebiliyor. Bu yüzdendir ki Blizzard Warden'ı bir bayan(?) olarak tasarlamış ve her dişi Nighelf gibi onun da karanlıkta hide olmasını sağlayan Shadowmelt özelliği var.

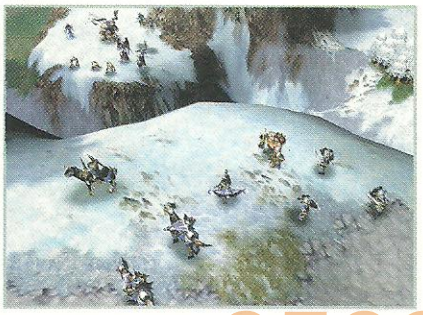
Sonucu belirleyenler

Strateji oyunlarında sonucun belirlenmesini sağlayan üç şey vardır ; Build Order (Oyunun başlangıcından ekonominiz oturana kadar yaptığınız binaların sırası) , Micro (ünitelerinizi en verimli şekilde kullanmanız) , Macro (topladığınız altın, odun, et gibi kaynakları en verimli şekilde kullanmak). Warcraft 3'te önem sırası "micro -> build order -> macro" şeklinde gidiyor. Bu da demek oluyor ki eğer micronuz kötü olursa olsun ne kadar iyi bir Build Orderınız varsa ya da ne kadar iyi macro yapıyorsanız yapın kazanamazsınız. Microyu şu şekilde biraz daha açıklayabiliriz ; rakibinizle bir combata girdiniz ve sizin 5 Archeriniz, onun da 5 Footman'i var. Eğer siz ünitelerinize Attack Ground ("a" tuşuna basıp herhangi bir yeri seçerseniz birimleriniz oraya gidene kadar önlerine çıkan her rakip unite ile combata girerler) verirseniz ünitelerinizin her biri en yakınındaki Footmane saldırır. Burada sizin yaptığınız micro "0" dır. Yapmanız gereken ise bütün Archerlarınızı tek bir Footmane saldırtmak ve o öldükten sonra başka bir tanesine saldırmaktır. Bunu yaparken de rakibinizin saldırdığı Archerlar'ınızı kaçırarak ölmelerini engellemelisiniz. Build Order'a biraz daha geniş yer vermemiz lazım :)

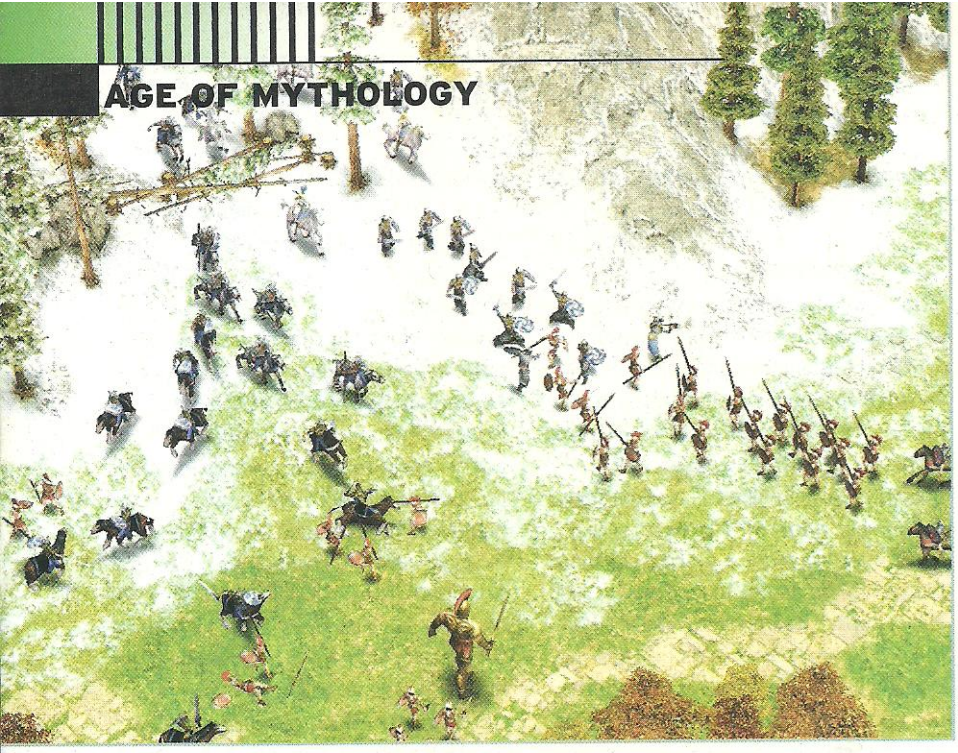
Üretim sırası

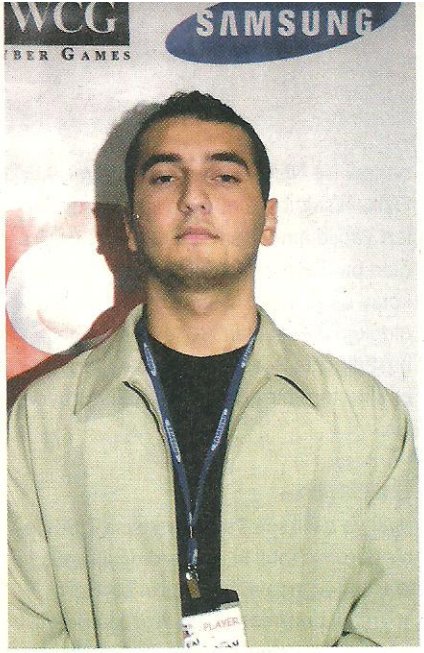
Yaptığınız her taktik için ayrı bir Build Orderınız ve her ırk için farklı taktikler yaptığınızı hesap edersek bir çok Build Order var. Bana kısıtlı yer verildiği için burada önemli bir kaç tanesinden bahsedebileceğim. Human ve Undead'e karşı taverna olan haritalarda önce 1 adet Moonwell ve 1 Ancient of War basın, ağaca bir kaç whisp yollayın ve altar basın. Archer basmaya başlayın vs altarınız bitince gidip tavernadan BeastMaster'ınızı alın ve creep kesmeye başlayın. Yeterli ağacınız olunca bir adet Ancient of War ve huntress hall basın. 6-7 archer sınırında durun ve huntress basmaya başlayın. Tabi ki aralarda Moonwell basmayı unutmayın ^_^. 3-4 huntressınız olunca yanınıza 3-4 whisp alıp rakibinize saldırın ve micronuz iyiyse oldukça başarılı olacaksınız. Whispler ile rakip unitelerin manasını sıfırlarken Herolarını da işlevsiz hale getirmiş olacaksınız. Eğer oyunu bitiremezseniz geri dönün ve Moonwell'lerinizde iyileşin; ekonominizi geliştirmek için bir adet exp alın ve tekrar saldırın. Rakibiniz bu saldırılara kendi exp'i olmadan dayanamayacaktır ve oyunu kazanacaksınız. Taverna olmayan haritada ise Altar ve Ancient of War'ın sıralarını değiştirin. Hero olarak Warden seçin. İşiniz biraz daha zor olacak; Archerlarınızı bir yerde biriktirin ve Warden ile gidip rakibinizi rahatsız edin. Eğer rakibinizin Herosu int ya da dex Herosu ise hitpointi düşük olacaktır . Shadowstrike ile öldürmeye çalışın. Str Herosu var ise ünitelerini kesmeye çalışın. Hepsine tek tek Shadowstrike atın , gidip Moonwell'den mananızı doldurun ve biriktirmiş olduğunuz Archer'ları alıp tekrar saldırın. Daha sonra yardımınıza Huntress'lar yetişecektir ve Whisp'leri de kullanarak rakibinizi yenebilirsiniz. Oyunun uzaması halinde, yani bunları yapmada başarısız olursanız Tree of Life'ınızı upgrade edin ve Mountain Giant basmaya başlayın. Hiç bir zaman ikinci Hero almayın böylece ilk Heronuz daha çabuk level atlar. Orc ve Nightelf'e karşı ise Archer sayınızı az tutup tek Ancient of Warden unite basarken hemen tree of lifeınızı upgrade edin. Sonra Ancient of Lore'dan Dryad/Mountain Giant , Ancient of Wind'den Druid of Talon basarak 80 kontrollük bir ordu yapın ve öyle saldırın. Orc ve Nightelf'e karşı her zaman ikinci Hero çıkın ve mümkünse tavernadan Naga alın. Frost Arrow özelliği ile rakibinizin kaçarken unitelerini tek tek yavaşlatarak kesebildiğiniz gibi birbirinize girdiğinizde de Fork Lightning büyüsü ile hit pointi az olan ünitelerini hızlı bir şekilde öldürebilirsiniz.

Yüreklere sığmayacak kadar heyecan ve bir strateji oyunundan beklediğiniz her şeyi içeren bu oyunu oynamamak gerçekten büyük bir kayıp. Bizlere katılıp battle.net de rüzgar estirmek ya da hafta sonları yaptığımız turnuvalarda bizlerle beraber olmak isterseniz hepinize kapımız açık. Elimden geldiğince bildiklerimi sizlerle paylaşmaya çalıştım, eğer yazdıklarımdan memnun kaldıysanız ve daha fazlasını bulmak isterseniz yakında açılacak olan War3 bölümü için www.oynasana.com'u takip etmeniz yeterli olcaktır.
GG !



kenan9593





Eren "oymaq" Memişoğlu
oymaq@mail.com

AGE OF MYTHOLOGY

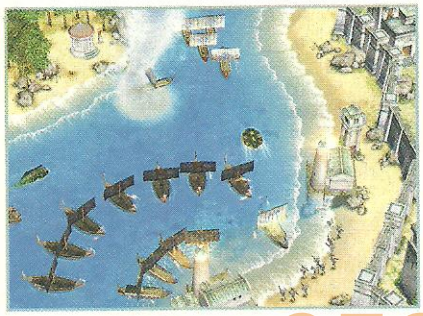
Evet arkadaşlar, Kore tozu yutmuş bir Age of Mythology oyuncusu olarak size pratik ve en çok kullanılan taktiklerden bahsedeceğim. Oradaki oyuncuların oyun stilleri ve stratejileri hakkında da sizleri bilgilendirmeye çalışacağım.

GREEK(YUNAN) Zeus-Posedion-Hades

- Benim en çok oynadığım ırk Greek ve favori tanrım Posedion.
- Hem Türkiye elemlerinde hem Kore'de kullandığım genel stratejilerden bir tanesi Posedion'la yirminci işçiden sonra 2. çağa geçip 3 stable basıp sürekli Cavalry üretip saldırmaktı. (Posedion'da ahırlar %50 ucuz.) Çünkü atlı birimleri hem hızlı hem kuvvetli. Böylece rakibe sürekli sürpriz saldırılar yapıp her zaman bir adım önde oluyorsunuz.
- Hades'le oynarken Sentinels büyüsü ile oyun başı kesinlikle rush yemezsiniz. Hades'le oynarken önde Spearman arkada Archer varyasyonu, sadece tek tip birim basanların antisi olarak görülebilir. Zaten Hades'le oynuyorsanız Archer'lar %10 fazla saldırıya sahipler.
- Bence oyundaki en zahmetli ibadet puanı toplayan ırk Yunanlılar.
- Oyunda büyüleri erken kullanmamaya çalışın. Mesala rakibiniz kendi ordusuna "Bronze" büyüsü yaptı ve böylece karşınızda zırhları neredeyse iki katına çıkmış bir ordu olduğunda Hermes'in Cease Fire büyüsünü kullanarak savaşı bir dakika durdurabilirsiniz. Hem rakibinizin büyüsü boşa gitmiş olur hem de toparlanmak için vakit kazanabilirsiniz.
- AoM'da limit 115'e geldiğinde 3. çağa geçmeden Town Center basamıyorsunuz. Bu nedenle ilk 10 dakikadan sonra bir an önce 3. çağa geçin ve hızlıca haritadaki Town Center'ları ele geçirin. Hatta rakibinizin yakınınızdaki Town Center'larını kullanın.
- Deniz haritalarında 4 veya 5 işçiyi yiyecek için gönderdikten sonra 3 Dock kurup tüm yiyeceğinizi Fishing Ship'lerle temin edin. Denizden elde ettiğiniz yiyecek karadan elden ettiğiniz yiyecekten çok daha hızlı ve ucuza mal oluyor.
- Ben Yunan ırkını Starcraft'taki Protoss'lara benzetiyorum. Üniteleri güçlü ve etkili, fakat pahalı. Bu nedenle orduyu dikkatli kullanmak gerekiyor. Güçlü bir ordunuzu kaybederseniz yeni bir ordu yapmak çok zamanınızı alacaktır.
- Çağ atladıkça en çok seçilen Tanrılar sırasıyla Hermes-Dionysus-Hephaestus.

EGYPT (MISIR) Set-İsis-Ra

- Mısır diğer ırklara göre biraz daha ağır basıyor. (Aom:Titans'da Mısır'ın güçü azaltıldı.) İnternette ve WCG Grand Final'de gözlemlediğim diğer ırklara göre Mısır daha çok oynanıyor.
- Pharaoh'un güçlendirdiği binalar +%20 verimlilikle çalıştığı için ekonomiyi çok çabuk güçlendirebilirsiniz.
- 2. çağa atlayınca Tower'lar otomatik olarak upgrade oluyor. House ve birçok bina bedava olduğu için Tower'ların etrafını binalarla çevirirseniz savunma çok daha kolay olur.
- Eğer 30 işçi basıp bunları dengeli olarak altın ve yiyeceğe dağıtırsanız 9 dakika gibi bir sürede 3. çağa geçebilirsiniz.
- Set'le oynarken ilk 10 dakika hiç asker basmadan düşmanın işçilerini öldürebilir hatta düşman ordusunu durdurabilirsiniz. Peki nasıl oluyor bu? İzlediğim yabancı oyuncuların %99'u Priest'lerle haritadaki hayvanları (mouse'la hayvanın üstüne sağ tıklayarak) yaptığı büyü ile



kenan9593

ele geçiriyorlar. Ortalama bir hayvanı 15 saniyede kendi tarafınıza geçirebiliyorsunuz. Bunu uyguladığınızda hayvanlardan oluşan bir orduyla rakibinizin işçilerini rahatsız ediyor hatta düşman ordusunu inanılmaz derecede yıpratıyorsunuz. Bu sırada asker basmadığınız için ekonomi iyice güçleniyor ve bir süre sonra bu güçlü ekonomiyle rakibin ordusunu ezebilecek kadar güçlü bir ordu yaratıyorsunuz.

- Ra'da 1 dakika süren ve işçilerin %300 hızlı yiyecek toplamasını sağlayan bir büyü mevcutken İsis'de de 50 saniyeliğine altın toplama hızını %80 arttıran bir büyü mevcut. Artık Mısır'la oynarken ne kadar güçlü bir ekonomiye sahip olduğunu anlamışsınızdır.
- Saldırı birimleri olarak önde Spearman'ler arkada Slinger'lar ile etkili saldırılar yapabilirsiniz.
- Mısır'da Favor (ibadet puanı) anıt dikerek gerçekleştiği için işçi kaybına uğramıyorsunuz.
- Scorpion Man ve Mummy kullanışlı ve etkili yaratıklardır.
- Deniz haritalarında en çok uygulanan taktik ise gemilerle saldırılan bölgeye Anubis'in Plague of Serpentis büyüsünü yapmak. Böylece hedef bölgede sizin tarafınızda olan su yılanları ortaya çıkar. Bunu düşman limanının yakınlarına yaparsanız hem savaşı kazanır hem de limandan çıkan gemileri çıkar çıkmaz yok edersiniz.
- Mısır'la oynarken oyun uzun sürdüğü zaman en önemli olan altın madenlerini ele geçirmek. Eğer uzayan bir oyunda altın madenlerini kaybederseniz sonunuz yakın demektir.
- Mısır uygarlığı ile oynarken 2. çağa ortalama altıncı dakikada geçiyorsunuz.
- Çağ atladıkça en çok seçilen tanrılar sırasıyla Anubis-Nephthys-Thoth.

NORSE(NORVEÇ) Odin-Thor-Loki

- Diğerlerine göre daha az oynanan Norse tam bir rush ırkı. Bana Starcraft'taki Zerg'leri hatırlatıyor. Oynamak için hız çok önemli.
- Binaları askerler yapabiliyor. Bu aslında büyük avantaj. Rakibe saldırdığınızda askerlerin bir kısmı

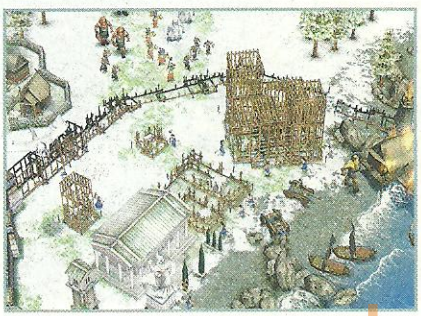
Tower ve Hill Fort yaparken diğerleri rakibin askerlerini oyalar. Zaten Hill Fort yapıldığında düşman geri çekilmek zorunda kalacaktır.

- İbadet diye bir şey yok desem yeridir. Saldırdıkça ibadet puanı geliyor.
- Hersis diğer ırkların heroları yanında çok basit kalıyor. Fakat oyun başı için bu hero çok güçlü. 12 işçi bile basmadan Temple yapıp Hersis'le Rush yapanlar var.
- Binaları ucuz ve dayanıksız.
- Birimleri Yunan ırkına göre daha güçsüz. Fakat üretim kolay ve çok fazla birlik basabiliyorsunuz. Rakibin ordusunu dağınık şekilde yakalarsanız işini kolayca bitirebilirsiniz.
- Loki'nin Spy büyüsü ana tanrılar içinde en çok işe yarayan büyülerden biri diyebiliriz.
- Çok çeşitli birim zenginliğine sahip Norse'ta her türlü varyasyon yapılabilir. Ulfsark ve Hersis'le oyun başı rakibe güçlü bir saldırı yapabilirsiniz. Diğer bir alternatif Throwing Axeman ile Raiding Calvary etkili bir saldırı yapabilirsiniz.
- Oyun ilerledikçe çıkan yaratıklar da çok etkili. Valkyre ve Einherjar her ordunun başına bir tane kesin lazım.
- Genellikle deniz haritalarında Norse'lar çaresiz. İyi birim kontrolü savaşları kazanmanın yolu.
- Çağ atladıkça en çok seçilen tanrılar sırasıyla Forseti-Bragi-Tyr.

Genel Bilgiler

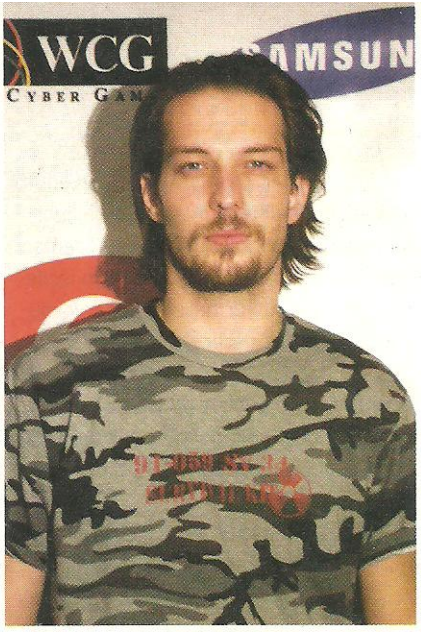
- Age of Mythology'de diğer strateji oyunlarında olduğu gibi haritayı kontrol altında tutmak ve sağlam bir ekonomi kurmak gerekli.
- Bir diğer önemli nokta ise haritadaki relicler. Çok faydalılar mutlak alın.
- Sürekli işçi basmak, ordularınızı gruplayıp klavyeden kontrol etmek olmazsa olmazlardan. Kısacası klavyeyi en iyi ve hızlı şekilde kullanmak gerekiyor. Tabii ki bir oyunda usta olmanın yolu çok oynamaktan, iyi oyuncuları takip etmekten geçiyor.

Son olarak eski age of empires oyuncularını AoM'a geçmelerini tavsiye ederim. İnternetten benimle Age of Mythology oynamak isteyenler veya soruları olanlar için icq numaram: 179767797. ■



kenan9593

STARCRAFT



Hazım Enver "piceyyuz" Yalçın
hazimyalcin@yahoo.com

StarCraft'ta taktiksel yaklaşımlar oyuncu seviyesine göre çok farkedeceği ve oyuncu seviyelerinin de çok değişken olabileceği bilgisi ışığında, burada yazacağım şeyler ana hatları ile sunulacaktır...

StarCraft'ta genel oyun mantığı iki ana yaklaşım altında toplanabilir ve bunlar macro ve micro-management olarak geçer. Macro management birçok oyunda da varolan genel stratejiyi içerir yani yapılacak ünite türleri, rakibin hareketlerine göre seçilecek stratejiler, ekonominin idaresi, ve hatta harita kontrolü vs.. yani kısaca savaş alanına dışarıdan bakıldığında yapılması gerekenler...

Micro management ise daha çok savaş alanı ile ilgili taktikleri içeriri buna ünite kontrolü, savaş taktikleri (mesela hilal taktiği :^) örnek gösterilebilir. Ve belki de StarCraft'ı StarCraft yapan en kendine özgü kısmı da micro olayının çok ileri düzeyde olmasıdır. Yani oyuncunun üniteler üzerinde (bir çok komut aracılığı ile) çok büyük kontrolü vardır zaten oyunu iyi oynayan birinin klavyesi daktilo gibi işler.

Tabii ki bu iki kavramdan biri olmadan diğerinin süper olmasının bir anlamı yoktur. Çünkü bunlar iç içedir. Hatta birçok durumda hangisi biter hangisi baslar ayırt etmek bile zordur. İster istemez biri diğerini şekillendirir. Mesela bir ünitenin microsunda kendini zayıf hisseden biri o sırada o ünite gerekli olduğu halde macro tercihini başka bir üniteden yana kullanabilir.

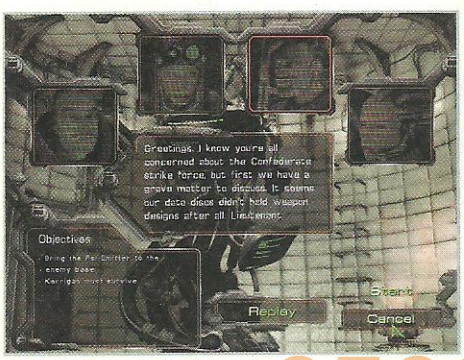
Irklara gelince:

Protoss : Bence Starcraft oynamaya bu ırkla başlanmalı. Temel ünitelerindeki HP ve damage fazlalığı ile yeni başlayan birinin micro açığını az da olsa kapayarak varlık göstermesine ve dolayısıyla oyunun macro dinamiklerini daha hızlı çözmesine yardımcı olur. Ama oyuncunun ve oynadığı rakiplerinin deneyimi ve kontrolü arttıkça iş daha zorlaşır ve Protoss'un o kabadayı tavırları sökmemeye baslar :(. Hatta bir yerden sonra zamanlama her şeyden önemli hale gelir. Yani başka bir deyişle üst seviyede inisiyatif daha çok rakiplerinin elinde olacaktir. Protoss'un yapması gereken, recon (yani rakiplerinin ne yaptıklarını görebilmek) zaafını delip doğru zamanda doğru yerde olmaktır. İşte o durumda da ben orada olmak istemem :).

Terran : Oldukça fazla ünite kombinasyonuna ihtiyaç duyan (ve sahip de olan :) bu ırk, gerekli ünitelerin güçlerinin birleştiği durumlarda yenilmez hale gelebilir, micro özelliklerinin artıdan çok bir gereksinim olduğu terran, yeni başlayan oyuncular için en son seçenek olmalıdır. Savunma konusunda çok etkili olan bu ırkın bütün atakları aslında iyi düzenlenmiş savunmalardan oluşur, yani genellikle doğru bir pozisyon alıp uzun menzilli Siege Tank'ıyla rakibini rahatsız ederek kendine saldırmaya zorlar. Marine'lerinin sahip olduğu Stim Pack özelliği bence High Templar'in dehşetengiz Psionic Storm'undan sonra oyunun en iyi Special Ability'sidir.

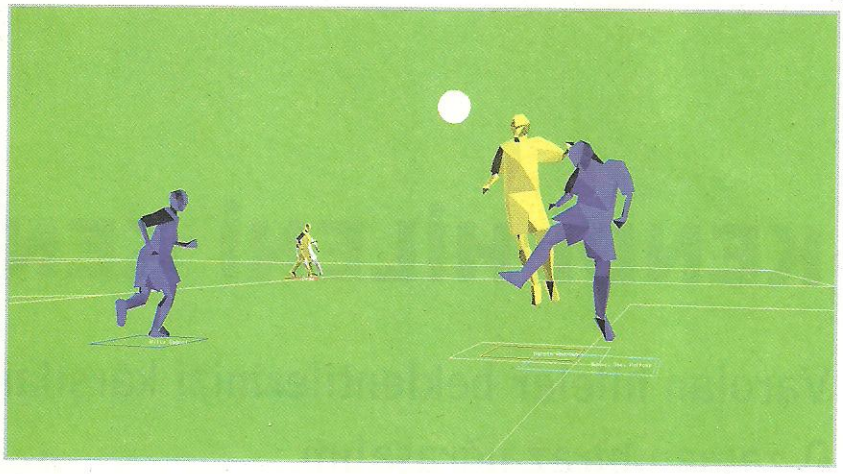
Zerg : Bu ırkın da en göze çarpan özelliği üreme ve yayılma hızıdır.. Zerg tam bir karınca kolonisi gibi işler, çok toplar, çok üretir, çok fena saldırır :). Kısacası başını küçükken ezmeniz lehinize olur. Doğal olarak sayıca çokluğu kontrol gereksinimine de yansır, dünya çapında bir çok oyuncu Terran'ı limitlerinde kullanabilirken bence Zerg'ün tam kapasite oynanması için insanüstü bir hız ve hakimiyet gerekmektedir. Sayıca üstünlüğü ünitelerinin tek tek bakıldığında daha diğer ırklarınkine oranla daha zayıf olması ile dengelenmiştir ancak bu sizi aldatmasın birçok oyuncu Zerg için saldırıyor yerine "akıyor" deyimini kullanmayı tercih eder. Bunu yani sıra Spell Caster üniteleri de Plague, Darkswarm, Ensnare, Spawn Broodling gibi göz dolduran büyüleri ile oldukça etkilidir.

StarCraft üstüne cilt cilt kitaplar yazılacak bir oyun olduğundan (kendi oyunum diye demiyorum zaten bir sürü kitap yazılmış SC hakkında :) burada yazdığım bir çok şey aslında oldukça yetersiz, burada kabaca da olsa birşeyler anlatmaya çalıştım. Başta da dediğim gibi seviyeye göre söylenecek şeyler çok değişir.■



kenan9593

Fatih "neo" Ensari
f_ensar@yahoo.com



FIFA SERİSİ

Benim favori taktiğim 4-1-2-1-2 bunun yanında 4-4-2 Defensive ve 4-3-3 de çok iyi. Tabii ki her taktiğin kendine özgü bir özelliği var. Mesela 4-1-2-1-2'de hem kontrollü savunma hem de yerden paslarla etkili hücum etmek mümkün. Özellikle uzaktan gol atmak bu taktik ile çok daha kolay.

Şut gücü 10 olan oyuncuları tercih edin çünkü uzaktan çok daha rahat gol oluyor. Uzaktan golün ne zaman ve hangi noktadan olacağını kestirmek zor olsa da imkansız değil.

Uzaktan golün çaresi yok mu? Elbette var. Rakibinizin uzaktan vuracağını anladığınız zaman kalecinizi biraz öne çıkartın. Bunu yaptığınızda kaleci %99 bu golü engelleyecektir.

Genelde orta-kafa gol en fazla kullanılan gol çeşidi. Bunu yapmak için öncelikle forvet elemanını defans oyuncusunun önüne geçirmeniz gerekecek. Bu aslında çok basit, bir kaç defa Q tuşuna bastığınızda oyuncunuzun defans oyuncusunun önüne geçtiğini ve kafa vurmaya hazır olduğunu göreceksiniz. Bundan sonra ya D(şut) veya E(kafa vurma) tuşlarından birisine basarak orta-kafa golü gerçekleştirebilirsiniz.

Karşı karşıya pozisyonlarda ise zamanlama çok önemli. Burada iki şekilde gol atma ihtimali var. Birincisi D(şut) tuşuna arka arkaya hızlı bir şekilde iki defa basmak veya A(aşırtma) tuşuna arka arkaya hızlı bir şekilde iki defa basmak. Bu noktada zamanlama çok önemli, eğer geç veya erken vurursanız gol olma ihtimali çok zor hatta neredeyse imkansız diyebilirim.

Free kick'ten gol atmak ise aslında oldukça kolay. Burada tek önemli nokta topun neresine vuracağınızı ayarladıktan sonra beyaz ikon'u yeşil noktada durdurabilmek. Gerisini sadece izlemek kalıyor. Topa falso verebilmek için (free kick'te, normalde oyun içinde yok) Shift veya Space tuşuna basılı tutup yön tuşları ile topun dibine,sağına veya soluna ayarlamanız yeterli. Bu şekilde topu (mesela dibine vurduğunuzda) barajın üstünden aşırmak çok kolaylaşacak.

Oyunun milli takımlar bazında en güçlü takımı FRANSA , İNGİLTERE ve BREZİLYA. Fransa'nın hücumu, İngiltere'nin savunması, Brezilya'nın ise paslaşması çok iyi.

Savunmada ayağa kaymak genelde faul ile sonuçlanabilir bu yüzden D tuşu ile top almak daha uygundur. Bunun için D'ye basılı tutmanız gerekecek. Tabii rakip oyuncuda boş durmayacak ve sağa sola hareketler yaparak bu markajdan kurtulmaya çalışacaktır. Bunu engellemek için önce rakibinizin önüne geçmeli ve daha sonra D tuşna basarak topu almak daha da kolay olacaktır

.4-4-2 Defensive taktiği kanat organizasyonları için çok iyi bir taktik iken 4-3-3 uzun toplarla çok etkili bir taktik. Birde top sürerken özellikle SPACEtuşunu (özel hareket tuşu) kullanmak markajdan veya özel bir hareket uygulayarak rakibinizden kurtulmanın başka bir yolu. ■

kenan9593

KENDİ HİLENİ KENDİN YAP!

Varolan hileler beklentilerinizi karşılamıyor mu? O zaman biraz uğraşalım...

Hilelerin nasıl yapıldığını biliyorsunuz: Genelde bir konsol penceresi açılır ve verilen kod buraya yazılır. Sonuçta bazen binlerce altına, bazen de uzaylı futbolculara kavuşursunuz. İnsanların hile yapmasının birçok nedeni vardır. Birincisi, kişi oyundan sıkılmıştır ve artık yeni bir şeyler aramaktadır. Son birkaç hile girişinden sonra da oyun kesinlikle bir daha oynanmaz. İkincisi, kişi oyunu çok seviyordur, bir yerde takılmıştır, saatlerini ve gençliğini bu oyuna vermiştir. Belki de haklı olarak takıldığı yeri geçmek, yeni maceralara atılmak, girdiği bunalımdan çıkmak ister.

Bahsettiğim hileler Internet'te veya başka mecralarda yayınlanan hileler size yetmiyor olabilir. Ama hile yapmanın birçok nedeni olduğu gibi birden fazla da yolu var. Bu yazıda da bunlardan bahsedeceğiz.

1. Hex Editor nedir, nasıl kullanılır ve nereden bulunur?

Hex Editor, dosyaları "edit" etmenizi, yani içerikleri değiştirmenizi sağlayan programlardır. Bu sayede herhangi bir dosyanın kodunu istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Internet'te birçok Hex Editor programı bulabilirsiniz. En çok kullanılan programlardan biri de UltraEdit. Peki, bu programla nasıl hile yapacaksınız?

Bunu bir örnekle açıklayacağız. Soldier of Fortune 2... İşte hile:

Oyundaki "fov" özelliğini açmak için aşağıdaki işlemleri uygulayın (fov, savaşlarda işinizi kolaylaştıran bir hile).

Bir Hex Editor açın ve oyunu kurduğunuz dizinden cgamex86.dll dosyasını açın. "cg_fov" anahtarını arattırın. "cg_fov"un varsayılan değeri 80. Bu değeri 99 olarak değiştirin. Not: Bu sayıyı 99'dan daha büyük bir değerle değiştiremezsiniz.

Şimdi bu hileyi nasıl gerçekleştireceğinizi adım adım anlatalım.

1) "Başlat"tan UltraEdit Text Editor programını açın.

2) "File"dan "Open"ı seçin ve oyunu kurduğunuz dizinden "cgamex86.dll" dosyasına çift tıklayın.

3) Yukarıdaki menüden "Find" tuşuna tıklayın ve ardından karşınıza çıkan pencereye "cg_fov" anahtarını yazın.

4) Program dosyayı bulduktan sonra yine yukarıdaki menüden "Replace Text" tuşuna basın ve anahtarın değerini 99 olarak değiştirin.

Yapmanız gerekenler bu kadar basit. UltraEdit veya başka bir Hex Editor programını kullanarak istediğiniz Hex hilesini yapabilirsiniz. Unutmadan... Programı www.idmcomp.com adresinden indirebilirsiniz.

Hex hileleri için belirli bir adres vermek zor. Çünkü Internet'teki hile sitelerinde "Hex Cheats" diye ayrı bir bölüm yok. Normal hile sitelerinde Hex hilelerini de bulabilirsiniz. Bunun için Google gibi arama motorlarını kullanabilirsiniz. Ayrıca Level'da da zaman zaman bu hilelere yer veriyoruz.

2. Trainer nedir, nasıl kullanılır ve nereden bulunur?

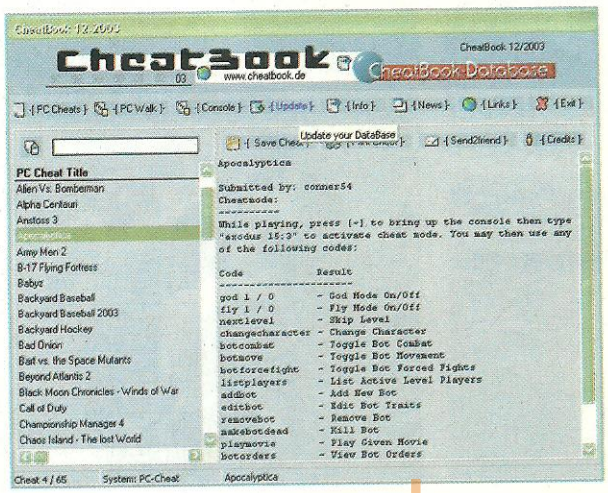
Trainer'lar oyunlarda hile yapmanın bir diğer yolu. Her oyunun farklı bir "trainer" dosyası vardır. Hile sitelerinden indirebileceğiniz bu dosyaların kullanımı da oldukça kolaydır. Hemen bir örnekle bunu açıklayalım...

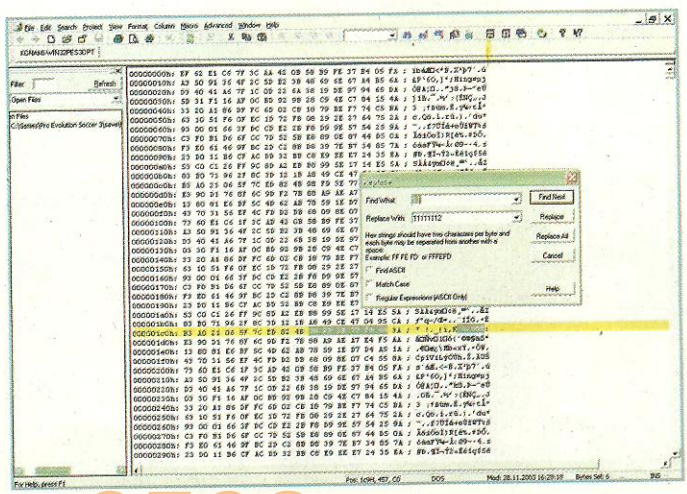
www.ggmania.com/cheat.php3?cheat=8522 adresinden indirebileceğiniz Prince of Persia trainer'ının nasıl kullanıldığını anlatacağız.

1) Dosyayı indirdikten sonra çift tıklayarak programı çalıştırın.

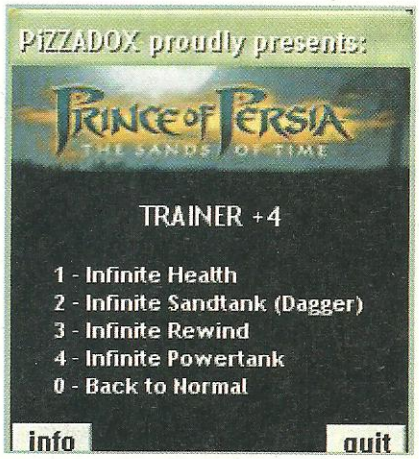
2) Karşınıza bir menü gelecek. 1-Infinite Health, 2-Infinite Sandtank (Dagger), 3-Infinite Rewind, 4-Infinite Powertank, 0-Back to Normal...

3) Trainer'ı arka planda bırakarak oyunu çalıştırın ve yeni bir oyun başlattıktan sonra menüdeki hilelerin başlarındaki sayılara basarak hileyi uygulayın (Mesela 1 tuşuna basarsanız sınırsız sağlık ala-





kenan9593



caksınız).

Hex hileleri gibi trainer'lar için de hile sitelerini kullanabilirsiniz. Oyunların normal hilelerini bulamazsanız trainer'lar size yardımcı olacaktır.

3. Alternatif hile programları

Hex Editor'ler ve trainer'lar yetmediyse işte alternatif programlar.

A. UHS

Yazının girişinde de bahsettiğimiz gibi hile yapmak oyunların tadını kaçırıyor. Bir oyunda hile yaptığınız zaman o oyunu bir kez daha oynamanız zor. İşta bu noktada, yani takıldığınız yeri hileyle geçmek istemediğinizde devreye UHS gibi alternatif hile programları giriyor. Açılımı Universal Hint System olan UHS, hile veya rehber (adım adım) yerine sadece ipuçları içeriyor. Bu da oldukça iyi bir sistem...

UHS, "haber grubu" mantığında çalışıyor. Yani ilk başta sunucudaki ipuçlarının listesini alıyor ve sonra da istediğiniz ipucunu indiriyorsunuz. Peki program nasıl çalışıyor ve nasıl kullanılıyor?

1) Programı açın ve yukarıdaki menüden "Download New Hints" tuşuna basın.
2) Karşınıza çıkan pencereden "Update List" tuşuna basın. Bu, sunucudaki yeni ipuçlarının görüntülenmesini sağlayacak.
3) İpucunu aradığınız oyunu listede bulun ve çift tıklayın. İpucu bilgisayarınıza kurulacak.
4) Yine yukarıdaki menüden "Open"a tıklayın ve indirdiğiniz ipucunu açın.
5) Karşınıza başlıklar çıkacak. Mesela bunlar Sanitarium oyunu için; "Chapter 1, Chapter 2, Chapter 3..." şeklinde. Bunlardan Chapter 1'i biraz açalım. Chapter 1'e tıkladıktan sonra iki maddeyle karşılaşıyorsunuz: "Nasıl başlayacağım?" ve "Kuleden nasıl çıkacağım?". "Nasıl başlayacağım?" sorusuna tıkladığınızda karşınıza sadece bir adet ipucu çıkıyor: "Herkesle konuşun ve çevreyi kontrol edin". Eğer bu ipucu sizin için yeterliyse programı kapatıp oyuna devam edebiliyorsunuz, ama değilse, o zaman ekranın altındaki "Another Hint", yani "Diğer İpucu" tuşuna tıklıyorsunuz ve karşınıza bir ipucu daha çıkıyor: "Lekeli cam pencerelere bakmak yararlı olabilir". Bu ipuçlarından hiçbir zaman onlarca verilmiyor. Program sadece kritik noktalarda size yardımcı oluyor. Tabii iyi derecede İngilizce bilmeniz de gerekiyor ipuçlarını okuyabilmek için.

UHS, alternatif hile programları içinde en ilgi çekici olanı. Download için www.pcgameworld.com/details.php/get/3056 adresini kullanabilirsiniz.

B. Hile depoları

Hile için her zaman iyi ve kapsamlı bir kaynak bulamayabilirsiniz. Veya Internet'te dolaşarak tek tek hile aramak istemeyebilirsiniz. Bu gibi durumlarda da hile depoları veya hile kitaplarını kullanabilirsiniz. Yine Internet'ten indirebileceğiniz bu dosyalarda binlerce oyunun hilesine aynı anda erişebiliyorsunuz. Buna sadece PC değil; PS2, Xbox, GameCube ve hatta Dreamcast hileleri de dahil. Ancak UHS'de olduğu gibi ipuçlarına yer verilmiyor bu dosyalarda. Sadece ve sadece hileler...

Hile depoları için de birçok seçeneğe sahipsiniz. Bizim burada bahsedeceğimiz program ise CheatBook. Program her sistemden birçok hile içeriyor ve bunları çok kullanışlı bir şekilde sunuyor. Programın kullanışında herhangi bir zorluk yok. Her yıl yenisi yayınlanan CheatBook'u yıl içinde de istediğiniz zaman güncelleyebiliyorsunuz.

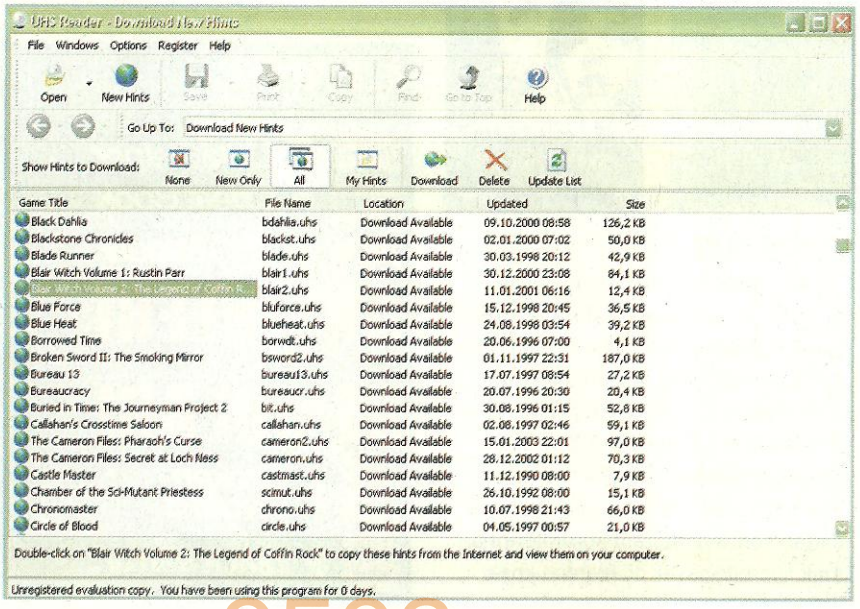
CheatBook'un 2003 ve daha önceki versiyonlarını www.cheatbook.de adresinden indirebilirsiniz. Diğer hile depoları için de yine arama motorlarını kullanabilirsiniz.

C. Save Game'ler

Dolaylı hile yollarından biri de "save game"ler, yani kayıt dosyaları. Internet'teki birçok hile sitesinde normal hilelerin ve trainer'ların yanında oyunların kayıt dosyaları da bulunuyor. Save Game'leri kullananların gerekçesi ise barlarda damsız içeri girmeye çalışanlarla aynıdır: "Bir boss'a bakıp hemen çıkacağım".

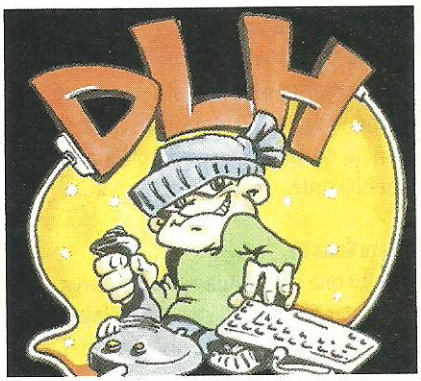
Save Game'lerin kullanımı ise oldukça basittir. Hileyi indirdiğiniz yerde dosyayı nereye kopyalamanız gerektiği yazar. Bu da genellikle oyunu kurduğunuz dizinin içindeki "Save" klasörü olur. İndirdiğiniz dosyaları belirtilen klasöre attıktan sonra tek yapmanız gereken oyunu normal bir şekilde başlatmak. Daha sonra oyunun "Load" ekranındaki yeni kayıtları kullanabilirsiniz.

Hile yaparken en çok kullanılan yollar bunlar. Bundan sonrası, sizle içinizdeki Hile Canavarı arasında... Ama unutmayın: Hile yapmadan oyunları bitirmek kendinizi çok daha iyi hissetmenizi sağlar. Aksi halde derin bir suçluluk duygusu benliğinizi saracaktır. Aman diyelim! ■



kenan9593

LEVEL ÖZEL STRATEJİ USTASI CD'Sİ



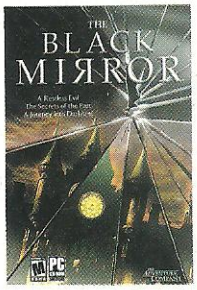
Bu CD sayesinde oyunlarda çözülmedik hiçbir bölüm kalmayacak.

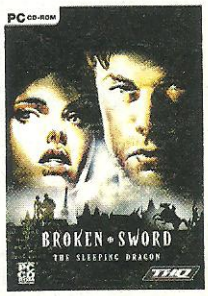
LEVEL ÖZEL: Strateji Ustası CD'sini kullanmak için, CD'yi CD/DVD sürücünüze yerleştirin. Arabirimin çalışması için gerekli bir HTML dosyası çalıştırılacaktır. "Modül Kuruldu" uyarısını aldıktan sonra OK'leyip geçin.

HİLE ARŞİVLERİ:

İçinde 10binden fazla oyun hilesi, trainer'ı ve tam çözümü bulunan Dirty Little Helper ve Cheat Book hile arşiv programlarını ve tüm modüllerini burada bulabilirsiniz. Ayrıca, adventure oyunları için kademeli olarak tüyo veren UHS programını da buradan yükleyebilirsiniz. DLH ve Cheat Book'un tüm arşivlerini CD'de bulabilirsiniz ama UHS'nin arşivleri ücretli olduğu için web sitesinden indirmeniz gerekecek.

Dirty Little Helper'ı kurduktan sonra Türkçe arabirimi seçin, ama hile arşivlerinin İngilizce olacağını unutmayın. MODÜL GÜNCELLEMELERİ YÜKLE seçeneğinden, CD'deki Dirty Little Helper/Modüller klasörünü gösterin. Böylece 5 yıllık bütün hile modülleri bilgisayarınızdaki DLH klasörünün altına kurulacaktır.





OYUN DEMOLARI

Tam çözüme en çok ihtiyaç duyan oyun türü hangisidir? Tabii ki adventure'lar. Ve son aylarda da inanılmaz derecede güzel adventure oyunları çıktı piyasaya. Bu oyunlardan en çok sivrilen ikisi, Broken Sword ve Black Mirror'ın deneme sürümlerini de sizlere veriyoruz. Eminiz ikisini de oynadıktan sonra gidip tam sürümlerini almak için bilgisayar dükkanına koşacaksınız.

2002-2003 TAM ÇÖZÜM ARŞİVİ

Level dergisinin Strateji Ustası bölümünü bilmeyen yok. Yıllardır her ay, en önemli oyunların detaylı tam çözümlerine yer veriliyor bu sayfalarda ve kurt oyuncular için değerli bir arşiv haline geliyor. İşte bu arşivi kaçıranlar, veya tamamının tek bir yerde ellerinin altında olmasını isteyen herkes için 2002-2003 yılları boyunca Level dergisinde yayınladığımız tüm tam çözümleri okuması ve araması kolay PDF formatında bir araya topladık.

Bu arşivdeki PDF dosyalarını görüntüleyebilmek için Adobe Acrobat programına ihtiyacınız olacak. Bu programı http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html adresinden indirebilirsiniz. Acrobat Reader'ı kurduktan sonra aradığınız tam çözümün CD arabirimindeki listede bulunup bulunmadığına bakın. Eğer varsa, ilgili PDF dokümanına çift tıklayıp tam çözümü okuyabilirsiniz.

kenan9593

www.tellioglu.com.tr

HIS EXCALIBUR

HIS Excalibur 9800XT

ATI RADEON™ 9800 XT VPU

- 128/256MB Double DDR Memory
- 256-bit memory interface
- 412/730MHz Graphics/Memory Clock
- AGP 8X / 4X
- DirectX 9.0® & OpenGL
- TV-Out , DVI , Dual View
- SMARTSHADER™ 2.0
- SMOOTHVISION™ 2.1
- VIDEO IMMERSION™
- HYPER Z™ III+
- TRUFORM™ 2.0
- VIDEOSHADER™
- CATALYST™ Driver
- Game Collections

HIS Excalibur 9600XT

ATI RADEON™ 9600 XT VPU

- 128/256MB DDR Memory
- 128-bit memory interface
- 500/600MHz Graphics/Memory Clock
- AGP 8X / 4X
- DirectX 9.0® & OpenGL
- TV-Out , DVI , Dual View
- SMARTSHADER™ 2.0
- SMOOTHVISION™ 2.1
- VIDEO IMMERSION™
- HYPER Z™ III+
- TRUFORM™ 2.0
- VIDEOSHADER™
- CATALYST™ Driver
- Game Collections

HIS Excalibur 9800Pro ICEQ Cooling

ATI RADEON™ 9800PRO VPU

- 128/256MB DDR-II Memory
- 256-bit memory interface
- 380/680MHz Graphics/Memory Clock
- AGP 8X / 4X
- DirectX 9.0® & OpenGL
- TV-Out , DVI , Dual View
- SMARTSHADER™ 2.1
- SMOOTHVISION™ 2.1
- HYPER Z™ III+
- TRUFORM™ 2.0
- VIDEOSHADER™
- CATALYST™ Driver
- Game Collections

HIS Excalibur 9800 ICEQ Cooling

ATI RADEON™ 9800 VPU

- 128/256MB DDR Memory
- 256-bit memory interface
- 325/580MHz Graphics/Memory Clock
- AGP 8X / 4X
- DirectX 9.0® & OpenGL
- TV-Out , DVI , Dual View
- SMARTSHADER™ 2.1
- SMOOTHVISION™ 2.1
- HYPER Z™ III+
- TRUFORM™ 2.0
- VIDEOSHADER™
- CATALYST™ Driver
- Game Collections

Ankete katılın bu ürünleri kazanın ! PC LABS
www.pclabs.gen.tr

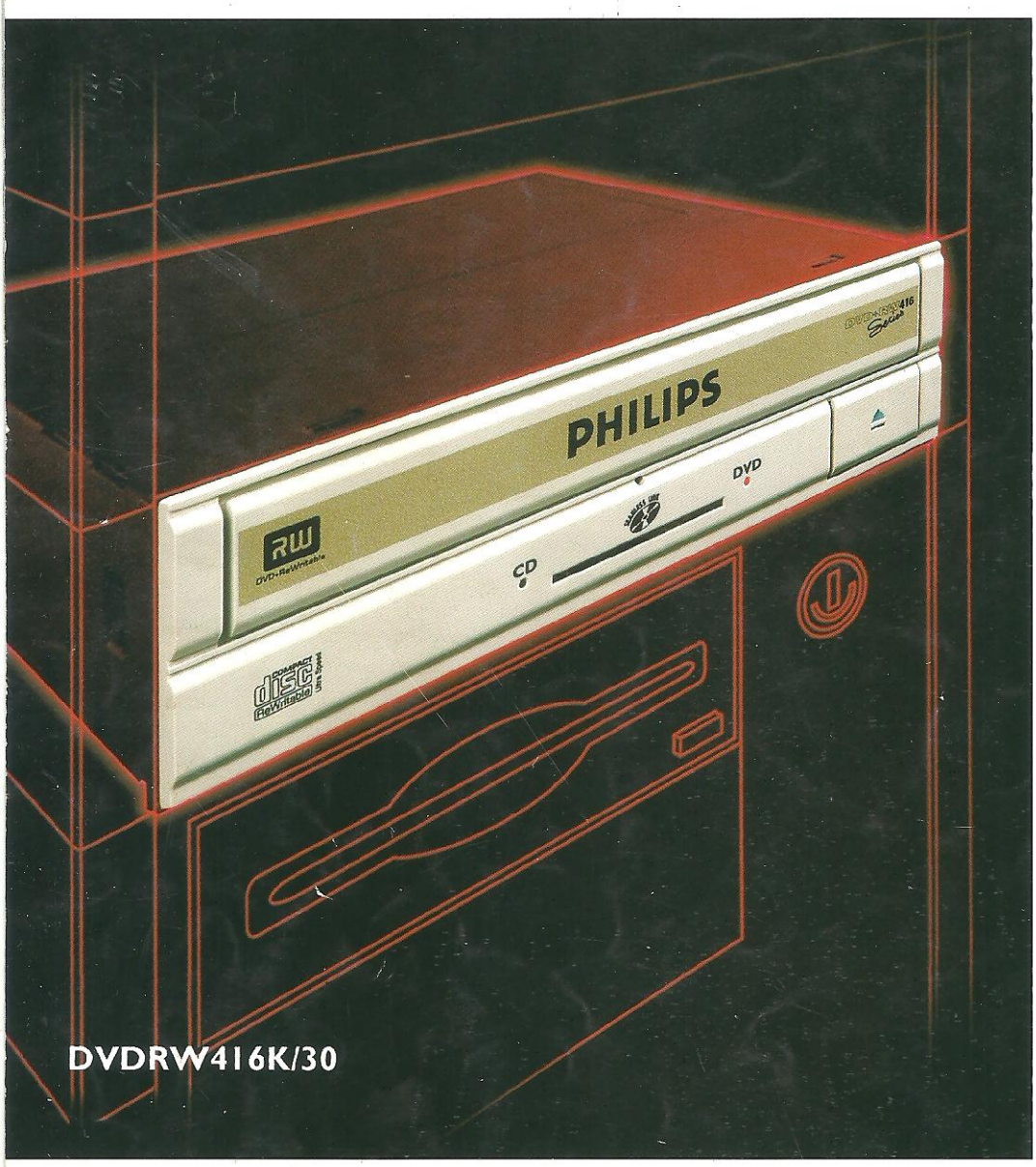
TELLİOĞLU BİLGİSAYAR

Türkiye Distribütörü: TELLİOĞLU BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ LTD. ŞTİ.
Lati Lokum Sok. Meriç Sitesi B Blok No:6/1 80300 Mecidiyeköy - İstanbul - Türkiye
Tel: (0212) 213 3440 pbx. Faks:(0212) 211 4764 tellcom@tellioglu.com.tr

kerdan0693

PHILIPS

Let's make things better.



DVD+ReWritable

DVD VIDEO

DVD+RW416 Series

COMPACT disc ReWritable High Speed

SEAMLESS LINK

2-Year Warranty

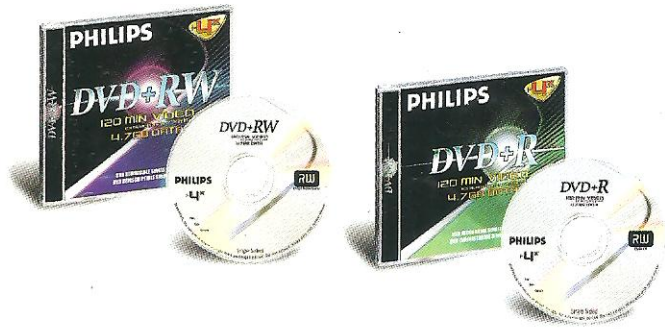
MyDVD

nero 5 BURNING ROM

DVD teknolojisinin uzmanı Philips'ten...

Philips DVDRW416K (DVD+R/+RW)
DVD Yazıcı ve CD Yazıcı birarada

- DVDRW 4x / 2.4x / 12x
- CDRW 16x / 10x / 40x
- DVD+R medyalara 4x hız ile kayıt imkanı
- DVD+RW medyalara 2.4x hız ile kayıt imkanı
- Seamless Link ile hatasız kayıt
- 2 yıl değiştirme garantisi



Philips Tüketici Danışma: 0800 261 33 02 (pbx)
Daha fazla bilgi için: www.philips.com.tr

kenan9593